

JOC FULL BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH INTRĂ ÎN AVENTURĂ!

LEVEL



BATMAN
ARKHAM CITY

Pret 14,99 lei



DVD

TRAILERE DEMO MODS FREWARE
DRIVERE PATCH JOCURI EXTRĂ

Decembrie 2011

5998450250039

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

CHIP 12.2011 fotoworld.chip.ro

FOTO VIDEO

Fotografia de PORTRET

Preț special
22,98 lei
Revistă + carte

Obiective zoom în test

EXTRA: Top foto-video 2011

Fotografia
Viața sălbatică surprinsă de fotografi

Culorile iernii | Fotografarea animalelor
Nudul în fotografie de modă | Sfaturi

CHIP PHOTO VIDEO

Redacția revistei
CHIP FOTO-VIDEO
vă urează
sărbători fericite și
vă mulțumește că
ați fost alături de noi
și în acest an!

Ghid pentru imagini creative

Fotografia de PORTRET

ne înțelesul tuturor

200 de sfaturi profesioniste

Aflați secretele portretului perfect!

Partener: **Canon**

CHIP FOTO VIDEO

Ediția lunii decembrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO
poate fi achiziționată prin pachetul promotional
„FOTO-VIDEO + cartea „FOTOGRAFIA DE PORTRET”.

la prețul de 22,98 lei
sau în formatul obișnuit, la prețul de 10 lei.

Librăria
CHIP
ONLINE ro

Cartea poate fi comandată și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)
sau poate fi achiziționată din librării.

3 D Media Communications SRL
 Str. N.D. Coca Nr.12 500010 Brașov
 Tel: 0268/415158, 0744-754983,
 0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
 Fax: 0268/416728
 E-mail: level@level.ro
 ISSN: 1582-1496

Editor:
 Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
 Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-jef:
 Mircea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactor:
 Vladimir Colan (colan@level.ro)
 Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
 Mihai Cîmpean (cimpec@level.ro)
 Andrei Lichendorf (andrei@level.ro)

Colaboratori:
 Alexandru Pulu (alexandru.pulu@chip.ro)
 Coșmin Alionăjă
 Sebastian Bularca (locke@level.ro)
 Paul Pollicarp, Marin Noicae
 Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafiță și DTP:
 Ramona Vîntilăescu (ramona@level.ro)

Secretar de redacție
 Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
 Leonie Marginean (leonite.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
 Cristina Medrea (contabilitate@3dmc.ro)
 Emanuel Negură (emanuel.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
 Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
 Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
 02, 2, C.P. 4, 500530 Brașov
 Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
 0268-187228, 0368-415003,
 lun-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipări:
 Vespremi Hyonda ZRt., Vesprem, Ungaria.

 **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (B.R.A.T.).

 Publicație ce beneficiază de rezultate de audiere conform Studiului Național de Audiere. Conform cijofilor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

D-Link
 Radio 21
 Orange

IATĂ VIN **COLINDĂTORI**

Ah, și ce mai colindători, frate! Jocuri, unul mai apetisant decât celălalt, să cum ne-am obișnuit să se întâmpile în această perioadă a anului, el, ulte că ne îngheșue deja. Dar, cum mulți sperau la o copertă Skyrim, iată că nu s-a întâmplat nici de data asta. Motivul, părerea mea, este foarte simplu: e mare, băi, atât de mare încât am decis să-i dau mai mult timp lui Marius ca să-l doboare, dar și să-l rezerv mulți spații de desfășurare în ediția următoare. Până atunci, propun să ne încălzim cu Joker, cu nasul spart în urma confrontării cu Batman pe coperta ediției din luna august. Dar tot un zâmbet la rămas băiatu! Mai avem și

un concurs la pagina 11, cu atâtea premii că încălzim cățiva norocoși, dar mai ales căteva review-uri îndelungate așteptate. Care nu a prins ediția asta (BF3 anyone?), fiți sigur că a fost lăsat dintr-un motiv anume pentru ediția următoare. Așadar, lectură plăcută, liniste și pace. Și bani, mulți bani ca să ne umplem de joace. A, sătăci că, cel puțin teoretic, ediția următoare apare mai repede, cam prin 24 decembrie? Eu aş sper. Hă-hă! Pe cine păcălesc...

P.S. Propun The Oddboxx drept joc full pentru ediția din ionuri. Cine-l în foveo?

KIMO



KiMO

- 1 Dark Souls
- 2 Batman:
Arkham City
- 3 Uncharted 3

**Koniec**

- 1 Dark Souls
- 2 Batman:
Arkham City
- 3 Heroes VI

**cioLAN**

- 1 Dark Souls
- 2 Heroes VI
- 3 Batman:
Arkham City

**Marius Ghinea**

- 1 RaceRoom
- The Game 2
- 2 Dark Souls
- 3 Heroes VI

**Caleb**

- 1 Dark Souls
- 2 Heroes VI
- 3 Batman:
Arkham City

**REVIEWS CUM NOTĂM**

In cadrul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul amplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categorii: Grafici, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai incercăm căștigă tehnica cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

Pentru că încearcă să ne scape de golani

22 BATMAN: ARKHAM CITY

42 HEROES VI

O serie legendară, un nou concept de joc.

48 UNCHARTED 3

...lucruri fac în put... îmi dă departe...

28 DARK SOULS

...când suflul tău este puțin negru...

80 MERITĂ/M UN CONTROLLER DE SĂRBĂTORI?

34 MODERN WARFARE

Războiile fără număr...

Runes of Magic

COD BONUS



Inscriptiionat pe DVD, veți găsi un cod ce vă oferă un mount în cunoscutul MMO Runes of Magic. Este vorba despre așa-zisul Black Horse, un cal cu ajutorul căruia vă veți putea deplasa cu 60% mai repede prin lumea jocului. Pentru a instala jocul, va trebui să folosiți execuția jocului Runes of Magic din secțiunea EXTRA de pe DVD. Este necesară și conexiune la Internet.

IMPORTANT:

Codul poate fi validat la adresa:

tinyurl.com/6hpcgxb (trebuie să aveți deja un cont Runes of Magic pentru a valida codul. Înregistrați-vă aici: tinyurl.com/bwt4s9f).

Codul este în formatul 1234_ABCDEFGHJU (nu uitați să adăugați linia de despărțitoare, în cazul în care nu este vizibilă pe disc).

CONCURS RUNES OF MAGIC LA PAGINA 11!

96 STIRI
11 CONCURS

PREVIEW

- 12 MASS EFFECT 3
- 16 SYNDICATE

HANDS-ON

- 20 PROJECT ZOMBROID

REVIEW

- 33 BATMAN: ARKHAM CITY
- 38 DARK SOULS
- 42 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
- 46 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - THE MISSING LINK
- 38 TAKE ON HELICOPTERS
- 40 MIGHT & MAGIC: HEROES VI
- 48 UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION
- 54 THE ADVENTURES OF TINTIN: THE SECRET OF THE UNICORN
- 56 RENEGADE OPS
- 60 KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND
- 62 COSTUME QUEST
- 64 SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
- 66 INFAMOUS 2: FESTIVAL OF BLOOD
- 67 ROCKETBIRDS: HARDOILED CHICKEN

ANDROID

- 68 SPRINKLE

BROKEN SWORD

THE ANGEL OF DEATH



George Stobbard este așa cum îl stîrnă Ghinilonist în afaceri și în dragoste, mereu gata să captureze atenția vreunui cult misterios sau să se afunde până în găuri într-o conspirație religioasă dacă la mijloc se află o pereche de săni convingători și-un creier mai mare decât al lui. N-a putut spune „nu” în The Sleeping Dragon, așa că Îngerul Morții îl găsește la cămăra unei mici afaceri (o agenție de căutări) aflate în pragul falimentului. Singura lui consolare este o crosă de golf pe care nu ezită să o transforme în suject de discuție ori de câte ori găsește o ureche înlegențătoare. Necazurile nu întârzie să își facă apariția, sub forma unei... aji ghicit, dominoare blonde, aflate într-un conflict de interes cu mafia locală, lar talca George, urmărind acum și de ghinilon și de maie, se va întrezi în miezul unei conpirații ce implică și armă folo-

sită de Moise asupra egiptenilor și o grupare de fani-tici religioși. Treburii obișnuite, nimic nou pentru el.

Point&click, dialoguri cu ghistoru, puzzle-uri căt cuprinde. The Angel of Death le are pe toate. Ne transporță în timp, într-o perioadă în care quest-ul era quest și puzzle-ul puzzle. Vînătoarea de pixeli revine în forță, însă fanii genului nu vor întâmpina probleme. The Angel of Death trebuie admirat măcar pentru curajul cu care își vîntură point&click-ul bătrânesc, tonele de dialog și puzzle-urile „old skool” pe sub nasul action-urilor tinere, vînjoase și cu gașcă de fani mai mari. The Angel of Death este bătrân și singular și se măndrește cu asta. Un adevarat lup singularistic. Ca orice puștric, poate deveni ușor morocănos cu nou-veniți, dar vechiul lui prieten se pot înfrunta îniniști din înțelepciunea sa.

Manual și Ghid în secțiunea EXTRA de pe DVD.

- 68 GALAXY ON FIRE II
- 69 GUERILLA BOB THD
- 69 RIPTIDE GP

FREE2PLAY

- 70 RACEROOM THE GAME 2
- 72 MINI GAMES

RETRO

- 74 REALMS OF THE HAUNTING

LOAD //

- 78 LORDS OF MIDNIGHT

SPECIAL

- 80 MERITĂ/M UN CONTROLER DE SĂRBATORI?

HARDWARE

- 81 THRUSTMASTER FERRARI F1 WHEEL INTEGRAL T900 & FERRARI F1 WHEEL ADD-ON
- 88 IPHONE 4S
- 90 SONY VAIO VPCSE1E1E
- 92 TEST COMPARATIV - SOLUȚII DE STOCARE ULTRA-RAPIDE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA - DANSUL DRAGONILOR
- 94 FILM - MONEYBALL
- 95 WWW.

Demo

Anno 2070

LEGO Harry Potter: Years 5-7
The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn**Deus Ex: Unreal Revolution**(Deus Ex)
Water (Half-Life 2)**Media****Filme (HD)**

Star Wars: The Old Republic

UFC 3 - Pride Mode

Imagini

Dark Souls

Wallpaper

Batman: Arkham City

Screensaver

Rockstar Conveyor

DriverATI Catalyst 11.11
NVIDIA ForceWare 285.58
(Windows XP)
NVIDIA ForceWare 285.62
(Windows 7/Vista)**Patch**

The Witcher 2 v2.0

Antivirus

AVG Free Edition 2012

Freeware7-Zip 9.20
ATI TrayTools 1.7 Beta
CCCP Codec Pack
Rivafuner 2.24c
Totally Free Burner 5.0
Nero 9 Free 9.4.12.3d**Shareware**

DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRARunes of Magic (cod conținut bonus pe disc)
Stealth Bastard (versiune completă)
Manual Broken Sword: The Angel of Death
Walkthrough Broken Sword: The Angel of Death
LEVEL: DVD Finder**ANNO 2070**

Transformă-te într-un arhitect al viitorului împreună cu Anno 2070, o strategie futuristă marca Ubisoft.



DEMO

DEUS EX: UNREAL REVOLUTION

Un foarte interesant mod pentru jocul Deus Ex, ce parodiază povestea celui mai nou titlu din serie - Deus Ex: Human Revolution.



MOD

WATER

Water este o conversie totală pentru Half-Life 2, o aventură doldoră de puzzle-uri, cu grafic și gameplay aparte. Este povestea unei siren și a unor pescari care, de fapt, nu sunt pescari...



DEMO

**LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7**

Pentru că nu vă mai satură Dumnezeu...

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Alege-ți faționea!



DEMO



FILM

THE ADVENTURES OF TINTIN

Un adventure captivant, chiar deosebit. Review-ul poate fi citit chiar în această ediție.



DEMO

EXTRA**STEALTH BASTARD****(VERSIUNE COMPLETA)**

Un platformer old school pur și simplu demențial, inspirat de Metal Gear și Super Meat Boy. Tactical Espionage Arsehole!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestora într-un mediu ce nu oferă minimul necesar. Interfața poate fi folosită atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Dîn cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în compoziția LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate exima nici o responsabilitate pentru funcționarea anomală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-UL LEVEL A. este făcut împotriva viruselor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autoriile programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în varianta completă. ATENȚIE! Pentru rutarea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



**Creați-vă propriul
spațiu digital.**

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

25 YEARS
of technology & innovation

D-Link
Building Networks for People



BLIZZARD ARCADE – ANUNȚAT

Blizzard Entertainment ne anunță că, odată cu primul expansion pentru Starcraft II, Heart of the Swarm, va lansa și Blizzard Arcade, o prăvălie virtuală dedicată exclusiv conținutului (neoficial) starcraftian. În principiu, Blizzard Arcade va permite distribuirea în mod organizat a conținutului creat de moderi cu ajutorul tool-set-ului. Pentru început, accesul la moduri și mini-jocuri create de moderi va fi gratuit, urmând ca, într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărțit, acestia să-și poată scoate la vânzare cele mai măiestre dintré creații. Lansarea prăvăliorii de moduri va coincide cu un update major pentru editorul de nivelul jocului, care va permite realizarea de scene cinematice și integrarea creațiilor personale (modele de personaje & CO) din diferite programe grafice, cum ar fi 3D Studio Max.

ARKHAM CITY – MAI VALOROS DECĂT GUANO!

Warner Bros. au motive de bucurie: Omul Lilac încă mai are suflet și reușește să transforme în aur curat orice produs căruia îl este asociat. De exemplu, Arkham City, action-ul celor de la Rocksteady. El bine, Batman: Arkham City, sequel-ul celebrului Arkham Asylum, a reușit să se vândă în peste două milioane de unități în prima săptămână de la lansare. Și este vorba doar de versiunea pentru console...



SHADOWS ON THE VATICAN

Adventure Productions ne-a informat că studioul 10th Art lucrează la dezvoltarea unui joc adventure point-and-click intitulat Shadows on the Vatican. Conform celor anunțate, acțiunea se va desfășura episodic, debutul urmând să fie făcut de Greed (primul episod) în vîntur apropiat. Jucătorii vor intra în rolul preotului James Murphy, aflat într-o vizită oficială la Roma, al cărui rol este să scoată la lumină modul în care a dispărut prietenul său Cristoforo.



MAGICKA: THE STARS ARE LEFT

Paradox Interactive și studiourile Arrowhead au anunțat un nou add-on pentru Magicka. Botzat The Stars are Left (prietenul lui Cthulhu său de către), mini-expansion-ul va conține o nouă campanie co-op pentru 4 jucători, câteva costume, inamici și mai multe unități de tip boss, două hărți pentru modul challenge, cinci noi achievements via Steam, clădiri clocopice, forme non-euclidiene și orori indescriabile. The Stars are Left va fi lansat cel mai probabil în luna decembrie (adică ce a mai rămas din iarna acestui an).



POSTAL 3 AR PUTEA FI LANSAT ÎN DECEMBRIE

Mult-amânatul și vîtor controversatul shooter Postal 3 ar putea fi lansat, în sfîrșit, în luna decembrie. Conform unui articol apărut pe un site elvețian, preluat și tradus de către cel de la Voodoo Extreme, Postal 3: Catharsis în Cologne ar urma să ajungă în magazinele de specialitate în data de 10 decembrie 2011. Gbase.ch afirmează că informația lor este primită direct de la sursă, Vince Desi - CEO Running with Scissors - dezvăluindu-le acest mic detaliu. Să curgă sânge! și procese! Mil de procese!



XCOM AMÂNAT

Rezultatele financiare Take-Two Interactive pentru al doilea trimestru (încheiat în 30 septembrie 2011) au anul fiscal 2012 nu sunt foarte roz în comparație cu anul trecut. Față de aceeași perioadă a anului (fiscal) trecut, publisher-ul american a înregistrat pierderi. „Pentru al doilea trimestru al anului fiscal 2012, venitul net a fost de 107 milioane de dolari, față de 245 de milioane de dolari căt s-a înregistrat în al doilea trimestru al anului fiscal 2011.” Totuși pentru a nu-și spenia investitorii, ofic-

ialii Take Two au recunoscut că pierderile au fost mai mici decât se așteptau. Nici măcar pierderile nu se mai ridică la înălțimea aşteptărilor... Acum că am văzut în ce ape finanțare se scalădă Take-Two, să trecum la subiectul titrui, și anume la amânarea shooter-ului XCOM. Programat pentru lansare în anul fiscal 2012, XCOM (publizat de 2K Games, un subsidiar Take-Two Interactive) a fost impins cu brutalitate în anul fiscal 2013, ceea ce înseamnă că data de lansare se află acum între 1 aprilie 2012 și 31 martie 2013.

MODERN WARFARE 3: VÂNZĂRI RECORD

EPICUL și VISCERALUL sunt încă la mare căutare. Mai ales când vine vorba de EPICUL și VISCERALUL, marca Activision. Ați ghicit: încă o știre despre succesul imens înregistrat de eternul shooter Call of Duty. De data aceasta, împriținut este Modern Warfare 3, care a reușit performanța de a hipnotiza peste șase milioane de răzbânci pe căt de virtuală, pe atât de moderni.

Deși logica și bunul simț dictau o scădere a popularității francizei Call of Duty după războli murdar dintre Activision și Infinity Ward, s-a dovedit că, dacă omul vrea să arunce cu bani în tine cu orice preț, logica și bu-

nul simț dispar complet din peisaj. De exemplu, Black Ops a reușit să incaseze 360 de milioane de dolari în primele 24 de ore de la lansare, un record care a fost doborât de nimeni îlul decât următorul titlu Call of Duty, adică Modern Warfare 3. Preacinstiul și degrabă incasatorul de profit nevinovat Activision a reușit să vândă în doar 24 de ore 6,5 milioane de exemplare din Modern Warfare 3, adică marfă în valoare de aproximativ 400 de milioane de dolari. Doar în Statele Unite și Marea Britanie. Așteptăm cu mare interes următorul Call of Duty. Cumpărăți, cumpărăți, cumpărăți...

GEAR OF WAR 3 – RAAM'S SHADOW

Vivat DLC-ul, trăiască în veci farmecul său! Dacă ați fost neglijenți și n-ați achiziționat un Season Pass (o cheieștiță de 2400 MS Points care vă oferă accesul la primele X bucătăile de DLC pentru Gears of War 3), atunci va trebui să scoateți din buzunarul virtual 1200 MS Points pentru a prelungi cu trei ore durata de viață a single player-ului lui Gears of War 3. TREI ORE ÎNTRIGI? Cum e posibil așa ceva? Simplu, cu ajutorul DLC-ului RAAM's Shadow, care va fi lansat în 13 decembrie și va oferi jucătorilor posibilitatea să intre în boscanci personajului principal din seria de benzi desenate Gears - Michael Barrick - și a prietenului lui RAAM (pentru necunoscători, este boss-ul primului joc). Intr-o scurtă aventură săngeroasă, plasată cu 14 ani înainte de evenimentele din serie. De asemenea, DLC-ul va mai include 6 noi modele pentru modurile multiplayer și o culoare exclusivă pentru armele de foc: chocolate. Să vină!



1 MILION DE JUCĂTORI ÎN DC UNIVERSE ONLINE

Se pare că decizia Sony Online de a elimina taxa pentru DC Universe Online a fost una deosebit de inspirată și profitabilă. Dacă acum ceva timp MMO-ul cu indizi suspecți în colanțul glam era în pericol de a fi dus la groapă, treceala un model free-to-play (adică micro-tranzacții care intr-un final ajung să te coste mai mult decât taxă iună) și nu te mai satură Dumnezeu de bonusuri) a atras peste un milion de jucători în mai puțin de o lună de zile. Cred că a sosit timpul să-mi pun capă de apărător al dreptății și să dă și eu o tură prin Universul DC...



BATTLEFIELD 3



BATTLEFIELD 3 INVADEAZĂ MAGAZINELE

CEO-ul Electronic Arts, preacințul John Riccitiello, a anunțat că nu mai puțin de zece milioane de exemplare din FPS-ul Battlefield 3 au fost livrate magazinelor de specialitate. Conform unui raport NPD Group, în luna octombrie s-au vândut aproape două milioane de exemplare doar în Statele Unite.

UN NOU ASSASSIN'S CREED ÎN 2012

Publisher-ul și producătorul francez a anunțat că va lansa anul viitor un nou joc din seria Assassin's Creed. Acest lucru a fost confirmat și de către Yves Guillemot - CEO Ubisoft - care a declarat că „va exista un alt joc Assassin's Creed în 2012; acesta va fi un titlu important și vom comunica mai multe detalii cu privire la această lansare în luniile următoare.” Declarația vine ca o confirmare pentru cele afirmate de

ASSASSIN'S CREED™

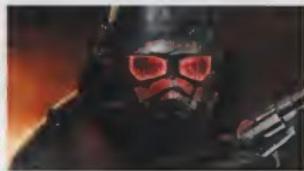
Alexandre Amancio - directorul creativ Ubisoft - care preciza că Assassin's Creed: Revelations nu este ultimul joc din trilogie, iar Revelations va fi doar finalul unui ciclu început acum patru ani de zile în Ierusalim, cel al lui Altair ibn La'Had, urmat de cel al lui Ezio Auditore da Firenze în Italia. Asadar, declarația lui Amancio confirmă că producătorul francez va lansa un nou joc Assassin's Creed (foarte probabil îlii) înainte de sfârșitul anului 2012, atunci când Apocalipsa va ajunge la zi și sfârșitul lumii ne va bate înaintea la ușă.



DLC-URILE PENTRU SKYRIM VOR FI MAI SUBSTANȚIALE

Dacă ne aşteptăm cel puțin la niște potcoave aurite în valoare de 5 euro pentru sărmăni cai nordici, Todd Howard ne asigură că viitoarele și inevitabilele pachetele cu DLC pentru Skyrim vor fi mai substanțiale decât am fost obișnuiți în Oblivion. „Să, probabil, mai scumpe,” DLC-urile mici, lansate rapid, s-ar vinde foarte bune, dar nu ele sunt prioritatea noastră. Nu vom avea

atât de multe DLC-uri, dar vor fi mai mari și vor avea mai multă substanță”, a declarat Howard într-un interviu acordat site-ului Wired.com. Bun aşa, dar sunteți siguri că jucătorii chiar nu vor potcoave de aur? La cum aruncă cu bănetul în Activision, sigur se găsesc călăiva dolărei și pentru o textură sau două în Skyrim...



FALLOUT: NEW VEGAS – ULTIMATE EDITION

Ucru bune se întâmplă celor care aşteaptă. Eu n-am aşteptat și am reuşit să cumpăr două DLC-uri pe care nu le-am putut folosi. Dacă aş fi avut răbdare și încredere în Bethesda, să aș asteptat cumulatul un GOTY, ceva, cu toate DLC-urile incluse. Pentru că apariția unei asemenea ediții era inevitabilă. Oblivio a avut una, Fallout 3 a avut una, iar acum a susțit rândul lui New Vegas să fie lăsată la pachet cu toate DLC-urile, câtă mărunte ar fi este. Este vorba de proaspăt anunțatul Fallout: New Vegas – Ultimate Edition, un pachet care conține jocul plus toate DLC-urile lansate până acum (Dead Money, Honest Hearts, Old World Blues, Lonesome Road, Courier's Stash și Runners' Arsenal), pe care eu am fost nevoie să le piratez, deși am reuşit cumva să plătesc pentru el. Ultimate Edition va fi disponibilă începând cu data de 10 februarie 2012 pentru PC, X360 și PS3.

Asadar, cel care n-a apucat să guste din fructul radioactiv pot savura acum experiența completă. La același preț ca jocul original în ziua lansării. După cum spuneam, lucruri bune se întâmplă celor care aşteaptă.

MECHWARRIOR ONLINE

Sătulourile Piranha au dezvoltat și lăzătă la un nou joc din seria MechWarrior. De această dată vorbind despre un titlu exclusiv online, care se va axa pe partide de luptă între mai multe echipe compuse din patru jucători. De asemenea, producătorii promit implementarea unui sistem de micro-tranzacții și a unui magazin online, însă ne asigură că banii nu vor aduce victoria sigură celor care vor opta pentru acest sistem de plată.



ALAN WAKE

UN NOU ALAN WAKE LA VGA 2011

Conform celor anunțate până acum de persoanele responsabile de show, parțial confirmate și de către Larry Hyrb (Director of Programming pentru Xbox Live), să ar părea că în cadrul evenimentului Video Game Awards 2011 din 10 decembrie 2011 va avea loc prezentarea unui nou joc Alan Wake. Acesta va fi disponibil doar digital și, conform celor sugerate de site-ul Kotaku.com, va fi intitulat Night Springs (show-ul TV din prequel).

GOTHAM CITY IMPOSTORS – ÎN IANUARIE

Digital Entertainment ne anunță că Impostorii din Gotham City ne vor invada PC-urile și consolele în luna Ianuarie. Data exactă de lansare a shooter-ului multiplayer Gotham City Impostors este 10 Ianuarie 2012. Jocul va fi lansat doar în ediție digitală pentru PC, Xbox 360 (Xbox Live Arcade) și PS3 (PlayStation Network). Mai mult, umbra vorba pe internet că în luna decembrie a acestui an va avea loc un test beta al jocului, dar data exactă va fi anunțată pe site-ul oficial al jocului (www.gothamcityimpostors.com).



SE VOR LANSA

Assassin's Creed Revelations	PC	Ubisoft
Star Wars: The Old Republic	PC	Electronic Arts
Trine 2	PC	Atlus
Rocksmith	PC	Ubisoft

CONCURS

Runes of Magic

LEVEL și Frogster, distribuitorii MMO-ului Runes of Magic, vă invită să participați la un nou concurs, ce are ca premii următoarele „jucării”:

1x

Roccat Apuri Active
USB-hub with
Mouse Bungee



3x

Steelseries Qck Surface -
Runes Of Magic - Limited
Edition Mousepad



2x

Logitech Rumble
Gamepad F510



CĂȘTIGĂTORII CONCURSULUI CATAN, ORGANIZAT DE LEVEL ȘI IDEAL BOARD GAMES ÎN EDIȚIA OCTOMBRIE 2011 SUNT URMĂTORII:



Sebastian Albu	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Horia Caliborean	Extensiile Catan 5/6 jucători
Szabo Eniko	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Coihon Andrei	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Becheanu Costin	Navigatori + premiu special, un joc Rejeaua Energetică Orase&Cavaleri
Sumandan Dominic	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Alexandru Marin	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Cristache Andreea Cristina	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Bianca Alexandra	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Petreac Vlad	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Victor Cristian	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Gheorghe Razvan	Navigatori
Alecsandru Timofte Bogdan	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Dark Ness	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Tudor Rogojanu	Orase&Cavaleri
Şandru Rareş	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Vlad-Iulian Driilea-Apetrei	Navigatori
LAS Vandal Art.Ist	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Catalin Cucu	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Lobodics Tibor	Coloniștii din Catan - jocul de bază

CĂȘTIGĂTORII CONCURSULUI CHILD OF EDEN DIN EDIȚIA OCTOMBRIE 2011 SUNT URMĂTORII:

Carstiu Vlad din Brașov
Bogdan Gheorghe din București
Cioaca Alexandru din Craiova
Militaru Ionut din Bănești
Stelă Gabriel-Claudiu din Predeal



Info: Căștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail: ema-nuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.

Pentru a intra în concurs trebuie să validate codul unic de pe DVD la adresa www.level.ro/concursrom. Atenție, data limită pentru înscriere este 05 Ianuarie 2012. Căștigătorii vor fi anunțați în ediția lunii februarie 2012. Succesi-

MASS EFFECT 3

GIG RPG 3RD PERSON SHOOTER PRODUCĂTOR BIOWARE DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ONLINE MASSEFFECT.BIOWARE.COM DATA APARIȚIE FEBRUARIE 2012

Arde focu-n galaxie? Eu m-ascund dup-o cutie

In ultima vreme, conceptul de RPG a devenit mai mult sau mai puțin congruent cu jocurile Bioware. În timp ce elementele de mecanică atâșate evoluției personajelor – punctele de experiență, attributele, talentele sau inventarul – transcend genul și pot fi întâlnite cam în orice mod multiplayer al unui shooter AAA, dimensiunea socială și implicatiile pe care le poate avea printr-un sistem de alegeri și consecințe se găsesc astăzi doar în segmentul „pur-sânge” al jocurilor de rol.

Ele sunt însă atât de importante pentru această specie încât alturi, precum lupta, pot lua orice formă fără a altera definiția jocului. Astfel, pe vremuri era de la sine înțeles că, dacă vrei să te iezi cu cineva la bătălie într-un RPG, vei avea o provocare de natură tactică de depășit. După Empire și două jocuri Mass Effect, cred că îl este clar oricum că un RPG poate include kung fu, respectiv abordarea unui third person shooter fără să alinuească în panta minimalistă și pentru unii denigratoare a genului action RPG.

De fapt și de drept, aceste trunchieri contemporane și-au atras propria hoardă de fani, dovedă stând în suși jocul de față, o a treia escapadă în lumea protagoniștilor unisex Shepard, un erou a căruia poveste variază

atât de mult de la jucător la jucător încât ar fi imposibilă o descriere exactă a întămplărilor care l-a adus la cea de-a treia incarnare.

Povestea continuă de unde am lăsat-o după DLC-ul „Arrival”, adică pe Pămînt, unde Shepard răspunde în instantă acuzațiilor pănă când este interzis de o invazie iminentă. Ca și în Mass Effect 2, se poate continua salvarea preexistentă, iar decizile din primele două jocuri vor avea, pare-se, o pondere foarte mare în calcularea situațiilor-consecințe generate. În cazul în care veți începe Mass Effect 3 fără opțiunea de importare, nu va exista acel comic dinamic din Mass Effect 2.

Parte din procesul de „aprofundare” a elementelor RPG, se pare că sistemul minimalist de level up va căști-





ga în complexitate, alături de configurația armelor și chiar freza personajului, chiar și în cazul în care e folosită sau salvare de import. Iar cea mai radicală modificare pare că va fi alegera modului de joc dintre trei variante: Adventure, în care lupta e simplificată, dar rămân varianțele de dialog; Action, în care lupta se desfășoară normal, dar dialogurile sunt automatizate, și RPG, același mod de joc de până acum: luptă la dificultate normală și opțiuni de dialog.

Când vine vorba de luptă, baza a rămas aceeași, dar se vor introduce mecanici de action deja consacrate în regii genului (Uncharted sau Gears of War), cum ar fi posibilitatea de a trage de la adâpost fără a fi în prealabil, eliminarea unor bucăți de armură a dusmanilor în funcție de zona în care tragi sau clasica rostogolire menită să te ferească de gălăzioane. Pe lângă asta, atacuri căt se poate de cinematografice și spectaculoase vor fi accesibile în lupta mele, personalizate și mo-



bojocii moarte RPG-ului ca joc de sine stătător nu a avut chiar stată de mulți adepti. A fost de-a-juns un joc pentru a lansa un trend. Voilà și Dragon Age hack and slash cu care ne-am delectat nu demult.

Jocul în echipă

În tandem cu direcțiile pe care pare să meargă industria în ultimul an, Mass Effect 3 va face mereu salt înspre multiplayer – mai exact, un mod cooperativ cu până la patru jucători va fi disponibil, deși acesta nu va viza campania single player, ci o serie distinctă de misiuni. În care o gamă mult mai largă de clase și rase reprezintă catalogul de selecții. Înregul sistem care permite acest mod se numește Galaxy at War și vine în completarea povestiei space opera din single player, ca o descriere la nivel macro a războiului galactic din cadrul jocului. Vesteau cea mai interesantă vizavi de Galaxy at War este că, aparent, aceasta va afecta finalul campaniei single player, incurajându-ne să vizităm



deltate în funcție de clasa personajului. Mixul acesta de elemente RPG și action FPS clasic vrea să aducă în joc fanii a două stiluri de joc foarte diferite, dar care pentru acest joc chiar funcționează. A fost o încercare salutată adusă cu primul Mass Effect, care la momentul respectiv a scindat fanii jocului în două facțiuni. Din feerică pentru joc și Bioware, facțiunea care urla din toți



cele două moduri de joc în paralel. Multiplayer-ul va fi disponibil atât prin Steam, cât și prin PSN sau Xbox Live.

Însă, acest Galaxy War nu pare a fi o adiție revoltătoare pentru joc. Cel care au avut norocul să se joace pentru căteva ore acest mod au fost unaniști când au spus că ceea ce se întâmplă în campania multiplayer a lui Mass Effect 3 este un shooter în coop foarte clasic, unde patru jucători vor lupta pentru neatârnare în moduri deja văzute și fumate de multe alte tituri de profil. Diferența masivă între single player și multiplayer este faptul că, pentru prima oară în istoria seriei Mass Effect, vom putea juca și cu alțeve decât un reprezentant al rasei umane. Ba mai mult, personajele prezente în campania coop multiplayer nu au nici în clin, nici în mânecă cu cele din single player. După cum am scris și mai sus, cele două moduri se completează unul pe celălalt, aşa că existența unor personaje noi este firească și necesară. În cadrul multiplayer-ului vom putea alege din şase rase,

toate cunoscute nouă din jocurile de până acum.

Fiecare dintre cele şase clase va putea alege între două profesii, asigurând o prelungire a timpului pe care îl vei petrece în joc. Mai ales că, separat de modul single player, și personajele din multiplayer vor crește în nivel și vor avea acces la diferite puteri și la opțiunile de a modifica armele pe care le folosești cu moneda pe care o vei câștiga în joc.

Modul multiplayer este o variație a modului de joc ultra folosit de jocurile momentului, jucătorii fiind nevoiți să supraviețuască la 11 valuri de inamici, din ce în ce



mai puternici și mai agresivi. Cu toate acestea, Bioware a încercat să facă modul mai interesant, deoarece, pe lângă fiecare val de inamici pe care va trebui să îl facem una cu podeaua, vom avea și diferite mini-misiuni de îndeplinit. Astfel, va trebui să dezamorsăm o bombă, să ocupăm o cameră de control a unui satelit sau cine stie ce alte obiective minimaliste făcute doar pentru a nu te crede intr-un joc generic în modul Survival.

Și dacă tot aș spus că modul multiplayer este strâns legat de single player, să vedem cum vor cei de la Bioware să facă acest lucru. Pe măsură ce faci tot mai multe misiuni în coop, în single player va crește așa-numitul galactic readiness. Acesta se pare că va ajuta echipa principală din campania single player și îi va pregăti pentru confruntarea finală. Cum? Dumnezeu stie, că doar el este atotștiitor. Dacă nu ești fan al modului coop, Bioware ne asigură că acest readiness va putea îl crescu și prin acțiunile din single player, aşa că nu vom pierde mare lucru. Dar este posibil ca Shepard să nu fie chiar zmeul zmeilor dacă nu ai pus piciorul pe Internet, participând la mișcările din cooperativ.

Iar dacă o singură parcurgere a jocului nu va fi de ajuns, iar multiplayer-ul te va ţine prea puțin în priză,





complești vor avea la dispoziție modul New Game+, care permite încă o parcursare a jocului, cu abilitățile și caracteristicile rămase de la terminarea lui inițială.

Române ca odinoioară

Numărul de compaioni a fost înșă redus, pentru a asigura un grad de profunzime a relațiilor și atenție în scrierea interacțiunilor superioare, susțin producători. Un demers în acest sens va fi interpolarea romanelor obținute în primele două jocuri, obținându-se un soi de triunghi amoros cu fostele cuceriri ale lui Shepard. Iar în tandem cu atitudinea foarte politically correct a lui Bioware, vor fi prezente și aici, ca și în Dragon Age, aventuri amoroase între personaje de același sex. Primită cu bucurie de unii și cu neîncredere de alții, această atitudine foarte laxă din punct de vedere moral a celor de la Bioware a născut deja multe controverse, mai ales din partea celor care jucă Doamne Doamne. Oamenii religioși și cu scărbă de sodomă au făcut mare tam-tam, dar alți, ca cel de la GayGamer, au primit și au salutat cu bucurie inițiativa Bioware de a le oferi o alternativă pentru un partener de sex de același... sex.

Dar cum asta influențează prea puțin experiența pe care o oferă jocul per ansamblu mitorulului de rând, sexualitatea din Mass Effect 3 ne interesează prea puțin, atât timp cât nu este foarte ostentativă. și mai ales dacă alegerile pe care le facem nu sunt ambiuge, să ne trezim la un moment dat într-un cinematic peste care nu putem sări, în care un Shepard masculin se trage de cocozel cu vreun Krogan spătos. Toțmai m-a pălit. Când voi juca ME3, Shepard-ul meu va fi de fapt o



Sherpădită, care are o atitudine deschisă față de orice fel de relație, nedorind să rănească sentimentele nimănui spunând NU. Bine ai venit promiscuitate!

Nici măcar nu mai avem mult până să testăm cu degetul de pe mouse această promiscuitate, deoarece jocul stă să apară în februarie anul următor. Așa că deschide-te la minte, fă-ți rost de o echipă bună pentru multiplayer și programă-ți o sesiune lungă de pac-pac și RPG. Niciunul de calitate, dar OK per ansamblu.



Koniec & Zulul



SYNDICATE

GEN FPS PRODUCATOR STARBLAZER STUDIOS DISTRIBUATOR EA LANSARE 24.02.2012 ONLINE EA.COM/SYNDICATE PLATFORME PC, PS3, X360

Agentul cu naniți de argint

Intortocheate sunt căile corporațiilor și criptic este DLC-ul lor. Când crezi că le-ai văzut pe toate (unde prin „toate” vreau să spun, de fapt, un singur lucru repetat până la epuizare), executivii te lovesc în plină figură cu un nou plan de scos bani din remake sec și încă o legendă din copilaria ta de maximum 256 de culori este lobotomizată, spovită ca o paparudă și scoasă la produs pe autostrada informațională a viitorului. Probabil nostalgia n-are ca căuta intr-o avanpremieră profesionistă, atent măcinată în moara deontologiei, ca să îl citeze pe Yusuf și verificată în trei surse, dar seriile Jagged Alliance, Syndicate și X-COM (și el metamorfozat cu de-a-silă într-un shooter suspect) au avut o influență covârșitoare asupra mea și probabil n-ăs fi ajuns să scriu despre jocuri dacă, la un moment sau altul, nu m-ăs fi întâlnit cu acești trei urieși. Pentru că sunt niște titan din toate punctele de vedere (măsurabile sau nu) și să vor rămâne oricât de mulți să-chirui unul sau altul să vă mintă că viitorul aparține filmelor interactive și designului simplu și liniar.

Acum haldeți să vă spun un mic secret, ca să vedeați că nu m-a damblagit nostal-





ga de tot. Syndicate nu era un joc deosebit de complex. Am încercat să conving cățiva expozenți ai noului val că Syndicate era o experiență mai tactică decât tâlțul porcului la pără în satul meu, porciști sunt adevarăte genii militare, poate ați auzit de marea răscoală a godașilor din '79 și că ar fi o crimă să bagi și mai multă acțiune în el, dar adevarul este că, în joculețul celor de la Bullfrog (creatorii seriei), acțiunea, bling-ul războinic, violența și funa ușor adolescentine, fără compromisuri, erau oricum personajele principale. Și le-am lăbit, dar vom reveni la ele puțin mai târziu, veți vedea atunci de ce. Există și o porție de tactici și strategie și asta am simțit-o pe propria piele când am dat buza cu Gheorghe, fără un plan, într-o misiune simplă, dar joculețul putea fi terminat lejer cu un minimum de efort și atenție din partea jucătorului. American Revolt (expansion-ul primului Syndicate) e altă mânăcare de pește și ne vom prefăce că nu a existat. Syndicate arăta incredibil de bine și avea, ierătăț-mi fie vorba spusăcată, col. Sau vână, zvăc, spunești cum vreți, nu vreau să vă jignesc sensibilitățile. Syndicate a fost Syndicate și oricine a avut în gestiune

una bucătă PC sau Amiga n-a cunoscut alt Syndicate în afara de Syndicate. Știind toate acestea, ai crede că un remake ca la carte, adică un compromis decent care să nu antagonizeze armatele de cărăciști bătrâni, n-ar fi prea greu de obținut. Hehehe.

Corporate persuasion through urban violence

Am urmărit cu atenție trailer-ul care a însoțit Corporata Vestire, dar, cu mare părere de râu, singurul lucru care m-a dus cu gândul la predecesorul său a fost melidoara din filmuleț: un remix drăguțel al temei arhiconuse din bătrânlul Syndicate. Restul, Metacriticul cu mila. În doar un minut și ceva, am identificat cinci shooter moderne, aproape toate leitmotivele actionului din ultimiți cinci ani, baștă vreo căteva chestiuni cool scoase parcă din videoclipurile cu 50 Cent. Syndicate-ul de-abia mai răsuflă sub povara modernității. Și a bling-ului. Desigur, toate acestea sunt acoperite de un miros puternic de Deus Ex, pentru că, nu-i aşa,

unde Deus Ex nu e, nici cyberpunk nu e. Foarte slab debutul jocului pentru un individ care a măncat Syndicate pe pâine și a plimbat patruzei de dischete timp de o săptămână, să se poată bucura și Mitză de Syndicate Wars. Chiar m-am mirat și m-am întrebat că n-au fost în stare mai mult, căci după ce m-am jucat la greu E.Y.E.: Divine Cybermancy, un FPS cyberpunk indie prezentat în revistă, care răspăndea un foarte puternic vibru „sindicalist”, începusem să mă obișnuiesc cu ideea unui Syndicate la persoana întăi, cu condiția să se păstreze atmosfera bestială din primul. Sau din Syndicate Wars, căci el era mai depresso, mai... bladerunner-ish, ierătăț-mi romgleza. Prin urmare, înainte să-mi sănță în cap că mă pun în calea progresului, vreau să fie clar că nu am nimic cu perspectiva (sau nu într-atât că să îl critic doar pentru camera aleasă), nici n-o să plâng prea des că au simplificat jocul pentru cei mai slabii de inger (reamintesc, primul Syndicate n-a fost niciodată etalonul complexității, ba chiar a fost dezvoltat ca un joc simplu și generator de adrenalina), ci m-a dezamăgit lipsa aproape totală a atmosferei jocului original. Dacă nu ați jucat





originalele și dorîju cu tot dinadinsul să vă bucurați de producția celor de la Starbreeze nu vă atingeți de el până nu terminați nouă Syndicate. Jocul se pare că încearcă să livrize un showmegashow și, dacă mai sunteți entuziasmați de un shooter modern cu explozii, one-lineuri multe, pistoale sau puști de asalt, tunuri gangsta și tipi în trencuri, există o mare posibilitate să vă impresioneze. Probabil și eu aș fi ridicat ușor de tot dintr-o sprâncenă dacă ar fi scris Syndicate pe el. Știu, par ușor... bovorogit, dar e cam greu să te lepezi atât de ușor de un joculete care te-a marcat adânc.

Prima diferență notabilă (presupunând că nu ați vizionat încă trailer-ul care v-a plimbat puțin printr-un glorios și rarissim shooter la persona întâi) este perspectiva. Nu atât camera, v-am spus că n-am nimic cu ea, cătă... perspectiva. În bătrânu Syndicate erau o satană de executiv, ca toți executivi, de alții, lipsit de scrupule, avid de putere și aşa mai departe, care măna în luptă o echipă de patru drone. Să zici mereu că aveau nume și primeau implanturi cu găleata. Binele era binele sindicalist, răul era Game Over-ul. Amoral până în maduva registrilor. La un nivel mai subtil și fi fost săracul joc o critică adusă corporațiilor corupte și aşa mai departe, dar jocul nu își băga pe gât moralitate cu lingurita.

Făceai ce te tăia capul pentru a duce la bun sfârșit misiunea. Dacă erai genul mai sadic și aveai bani de aruncat pe munții, și te oferă ocazia să chinuiești cetățenii distopiei zi de vară până-n seară. Morala era dispensabilă în Syndicate. Ca în afaceri, ce mai. În nouă Syndicate și se cam lău jucările și ești aruncat în trencul agentului Miles Kilo, aflat în solda Eurocorp-ului. Ca o paranteză, Eurocorp este una dintre cele două corporații (ceaalătă find Church of the New Epoch) alături de care pornești dominația globală în Syndicate Wars. Înapoi la Miles Kilo. În timp ce agenții din vehicile Syndicate nu erau de căt niște drone fără personalitate, Miles Kilo, conform comunicatului de presă, va pomii într-o aventură plină de corupție și răzbunare. Probabil și niște trădare, o mișcare clandestină, poate chiar o revoluție micuță și un răboz personal împotriva corporațiilor corupte. Prevăd,

dar sper să nu fie cazul, niște lecții valoroase despre triumful spiritului asupra mașinii și, de ce nu, despre o rază de speranță într-o lume lugubră, subjugată de cipurile corporatiste. Drăguț cum o corporație încearcă să îți dea lecții despre corporații. Chiar, într-un filmulet de 11 minute, în care ne este prezentată o părticică din prima misiune, Kilo este însoțit de partenerul său, care împușcă nonsâlant doi civili în timp ce îl furnizează calm detalii reci despre misiune. Asta să vezi cu ochii tăi că de reale sunt corporații. A, și cred că la un moment dat el te va trăda și va declanșa aventura epică plină de corupție și răzbunare. Well, unii potușă gustă și astfel de povestiri, eu voi prefera în continuare abordarea liberă și amorală a vehiculului Syndicate. Pui mâna pe drone, le umpli cu droguri pentru a le mări reflexele și încercă să fi căt mai eficiente. Pentru că așa sunt afacerile.

Afacerile sunt răbozi

Acum cred că a sosit timpul să trecem la detaliile ceva mai tehnice. Adică unde-i Persuadatron-ul? E și nu e. În vehicul Syndicate, Persuadatron-ul era un device care te ajuta să „convinges” civili, polițiști, golani și agenți dușmani să se alăture cauzei tale prin manipularea discretă a cipurilor implantate în creier. Rezultatele

erau delicioase și acum cred că ar pune pe joc cel puțin zece organizații de mămică îngrijorate de violență virtuală. Un agent înconjurat de un scut viu din optice de clăili spălati de creier era o imagine măreță. Mai ales când minionii tăi dădeau lama în armele lăsate în urmă de agenții (dușmani) morți. În nouă Syndicate n-am văzut prea mulți civili, doar pe cei impușcați fără remușcări de partenerul tău, probabil pentru că moartea unui milion e o statistică, în timp ce două victime alcumiva te gădilă la constanță, dar ni s-a promis că vor exista posibilități de manipulare disrectă a comportamentului inamicilor. Am văzut, în schimb, la lucru abilitatea Suicide. Da, poți convinge electronic un inamic că viața nu mai merită trăită. Se pare că există și abilitatea Persuade, care va convinge Al-ul dușman să lupte, doar temporar, de parte ta. După care va mori, deci adio armate de „persuadăți” pe care le plimbi prin nivel. Și dacă tot an adus vorba de niveleuri, sper că următoarele misiuni să fie ceva mai deschise, dar ce-am văzut eu mi-a arătat un shooter de coridor can liniar pentru un următor de-al lui Syndicate, unde te puteai plimba nestingherit printr-un orășel înțesat cu agenți dușmani și erai liber să adopti ce tactici și je se par și te mai potrivite. Asta ca să nu mai pomeneșc de Syndicate Wars, unde puteai dărâma





bucătău bucată un oraș întreg dacă aveai destul explozibili. Așadar, la capitolul libertate de mișcare, cred că vom sta mai prost decât în anii 90. Am văzut, ce-i drept, anumite tentative de a diversifica gameplay-ul, oferind căi alternative de acces (eternele guri de ventilație din Deus Ex), dar nu m-au impresionat până la lacrimi, mai ales că o abordare mai pe furii, aşa, ieșe din discuție.

Armele Armele sunt acolo și, dacă vă precomandați ediția pentru EXECUTIVI, tătuia EA îl ve le va îmbrăca

uri mai scurte, abilități mai puternice, chestii pentru care merită să te umplă de implanturi până în dinți.

Multiplayer

Dacă estetica single player-ului te duce automat cu gândul la Deus Ex, nivelurile de multiplayer par că au ceva din Mirror's Edge. Aruncați un ochi peste screen-uri dacă nu mă credeți pe cuvânt. Un nene care a apucat să joace un demo de multiplayer s-a jurat că miroase puțin

și a Brink. Nu-l contrazic, căci eu nu am fost unul dintre privilegiații care au avut acces la cod de preview. Hmm, acum imi aduc aminte că n-am jucat nici Brink, deci mare lucru n-ăs putea să vă spun despre multiplayer-ul lui Syndicate. Ce știu e că va exista un mod cooperativ pentru patru jucători, care își vor face de cap pe cîteva hărți, unde vor incerca să fure informații și tehnologii prețioase de la corporațiile rivale. Și că estetica hărților aduce puțin a Mirror's Edge, cum am zis mai sus. A, și personajele pentru multiplayer vor avea acces la cîteva abilități ce nu sunt prezente în single player. Om trăi și om vedea.

Acestea fiind spuse, aş vrea să susțin că de-abia aştept nou Syndicate, dar sunt cam sceptic. Filmările de prezentare nu m-au convins deci dacă sunteți ca mine și vă dorîți un adevarat urmaș spiritual al bătrânuilui Syndicate, shooter-ul celor de la Starbreeze nu dă semn că ar fi ce vă trebuie voău. Desigur, imi rezerv dreptul de a-mi schimba părere, urmată de o autocritică aspiră, atunci când voi pune mâna pe el, dar momentan nu sunt foarte optimist și nu pot spune că ard de nerăbdare să îl văd pe hard disk. V-am mai spus, de aici nu prea pare Syndicate. Cei care nu știu sau nu le pasă ce e său un Syndicate au mai multe motive de nerăbdare decât mine.



in AUR. Cocălăresc, dar nu vă obligă nimeni să vă plimbăți cu arme de aur și nanită de aur și freză de aur în multiplayer. Înapoi la instrumentele pentru eliminat concurență. Vreau neapărat minigun. Minigun-ul este chintesașul Syndicate-ului. Dacă lipsește, mai fac un preview și mai pessimist. Sper să nu fie cazul, căci am dat peste un screenshot cu minigun care par că mi-a mai indulcit nostalgia. Ce pot spune cu siguranță e că vom avea un Gauss Gun. Spre deosebire de cel din Syndicate (un fel de agheu cuantic care aruncă în aer un cvarțal întreg), GG-ul vîitorului e mai subtil și trage după colț. Sau peste cover. A, da, după tipic, vom avea un sistem sănătos de cover și în Syndicate, căci nu se poate să lipsescă tocmai cover-ul cel sfânt. Am mai identificat un pistolă și cam astă. Dar n se promite o mulțime de arme și un sistem de augmentări à la Deus Ex. Adică tehnologia și chipurile „recuperate” de la corporațiile rivale vor imbunătăți capacitatea agentului Kilo. Viteză mai mare, cooldown-

project ZOMBOID

Până când nemoartea ne va despărții

GEM ZOMBIE SURVIVAL PRODUCATOR THE INDIE STONE
DISTRIBUATOR THE INDIE STONE LANSARE N/A
GHILIME PROJECTZOMBOID.COM PLATFORME PC

Tu cum te-ai descurca în cazul unei invaziuni de zombi? Cât de repede ai renunțat la luptă și îți-ai scoate creierul la meztă? Cât de spectaculos îți vei închela socotelele cu viață? Vei muri cu ei de gât, ca un erou legendar și epic al Postapocalipsei Zomboid, sau vei căica într-o grebilă ruginoză și vei sfârși în brațele primitoare ale tetanosului? Îți vei apăra slănică, nevoie, neamul și cuie, ca un bun creștin, sau vei încăla în mod sistematic cele zece porunci? E greu să fi un bun creștin când ești nevoit să domni cu cocanul sub pemă. Eu, care până acum mă credeam un supraviețuitor înăscut, cel puțin în mediu virtual, am reușit să ducu cu muclii în proverbiala lăhnie de fasole în cele mai stupidă moduri. Am dat foaia în timp ce încercam să gătesc o salată cu supă. Am fost asaltat de un vecin nemort în timp ce căutam o conservă de supă. M-a căsăpat un vecin viu în timp ce-l aduceam niște supă nevesti-mi. Am

uitat să mănânc supă și era cît p-aci să crăp de foame. Amerit de mirosul imbleitor al supel, am uitat să baricadez ușile și ferestrele și m-am trezit cu musafiri la cină. Eu fiind cina.

Subviețuitorul urban

Project Zomboid este un sandbox izometric cu zombi aflat în plin proces de dezvoltare în uziile indie The Indie Stone. Mda, zombi, nimic nou sub soare. Mai că-ți vine să mai ceri o porție de nazisti la masa trei, că parca îl s-a aplicat de la atâtă nemort. Nimic mai adeverat, dar Project Zomboid nu este clasicul „chop till you drop” cu care ne-a oblijnuit industria jocurilor până acum. Este genul de joc cu zombi pe care îl tot aştepți de ceva timp și nu mai vine. Dacă mai înțezi minte preview-ul lui Dead State, un RPG cu zombi în care accentul va fi pus pe supraviețuire și pe relațiile din-

tre supraviețuitori, nemorții fiind puși pe un plan secundar, aflați că Project Zomboid va fi o bestie oarecum ascunsă. Tu, nemilosul Mănuitor de Mouse, Distrugătorul de Lumii, Inghititorul de Epic și Stăpân al Achievement-urilor, vei fi de data aceasta un umil supraviețuitor care, dacă vrea să aibă o viață căt mal lungă (deși nu-mi prea încăpui eu de ce și vrea să trăilești căt mal mult într-o lume infestată cu zombi), va trebui să se teamă și de propriele-i părturi. Project Zomboid este un joc plasat în partea întunecată a Vîscerăului. În sensul că, dacă n-ai stofă de supraviețuitor, vei holba la proximile viscere chiar înainte de Game Over.

Flindcă am apucat să butonez un tech demo acum



ceva timp, pentru edificare vă voi prezenta o zi din viața unui supraviețuitor al Apocalipsei. Cine se scădă de dinineață, își găsește nevasta sângerând. În pat. De la o fractură deschisă. Flindcă nu putem lăsa o asemenea mandrețe de femeie să se prăpidească, va trebui să improvizăm. Atele n-am găsit și, oricum, am nevoie de fiecare sănătate să-mi baricadez intrările, deci mă voi mulțumi să-l opresc sângerarea. În acest scop, vom folosi o șmecherie clasică și vom improviza câteva bandaje dintr-un așternut care face umbră dulapului degeaba.





Project Zomboid are un sistem simpatic de crafting care mi-a înfrumusețat sunbra existență de supravețuitor. Momentan am reușit să „crațez” doar căteva bandaje dintr-un astemut și o supă de roși dintr-o conservă, o călu și un desfăcător de conserve, dar nici se promite că versiunea finală ne va pune la dispoziție un număr impresionant de „rețete”.

Gut, deci mi-am oblojat nevasta, i-am adus un pumn de analgezice din baie, și timpul să pomesc în recunoaștere. Pași mă poartă în garajul unui vecin (care probabil morăie și salvează în Intuneric, dar nu mă apuc să lăut acum), unde arezestă căteva scândure, unealta universală cunoscută drept „ciocan” și căteva cuie. Ușor să deosebesc de utilă dacă nu vrei să te trezești cu musafiri nepoțitii. Culele mi s-au părut mai folositoare decât gloanțele de shotgun. De căte ori am început să trag cu pușca în vecinii informații, n-am supraviețuit mult mai de zece minute, dar culele, săracele, mi-su asigurat un somn edihitor de apă ore. Buuuuu. Ajung acasă, baricadez usile și ferestrele, cu mare grija să nu îmi scape vreuna. Designur că mi-a scăpat și a trebuit să relau jocul. Pentru că în Project Zomboid sau cel puțin în tech demo-ul cumpărat de mine (costă 5,99 euro și vezi ave access la toate update-urile, inclusiv la versiunea finală, cind va fi ea gata sau dacă va fi gata), moarteau e inevitabile, iar scopul tău e să-ți amână cât mai mult. N-ă zis nimănii că va fi ușor. Dar să zicem că și-i izolat casa. Teapă! N-ai mâncare, iar foamea e o altă amenințare în Project Zomboid. Să frica. Să somnui. Să râne. Să moralu. Să vecini vii. Să cel morți. Să aşa mai departe, dușmâna e puternică în toți și toate.

Plec în căutarea mâncărnicil, intru grijuilă în casă altui vecin, îl găsesc zombificat. Partea nasală e că nemericu stă între mine și supă. Nimeni nu stă între mine și supă. Cu o lovitură bine plasată de ciocan, elimin cătrâniul gardian al supel și pun stălpinile pe prețioasa conseră care îmi va prelungi viață și, probabil, îmi va mări scorul. Supă să-i rămână numele, oala să-l fie culcău. Mă, îmi trebuie o oală. Tot vecinul, săracul, îmi „împrumută” oala lui. N-are nevoie de oală acum unde e el. Mai înțeleg un desfăcător și mă îndrept spre casă, unde mă pregătesc de un adevarat ospăt. Cu matăje chiorând de forme, bag supica în cuporul pornit și... radioul îmi distraje atenția. Uit de supă și, curmă, reușesc să duc foc la casă. Cu tot ce nevestă în ea. Mare deștept. A patra incercare a mers mai bine. Am făcut totul perfect, n-am ars nici casa, nici supă, dar m-a deprimat un vecin. Care mi-a împușcat nevestă. Știu că e doar o grămăjoară mea de pixeli și îmi era dragă și nu potu da pur și simplu buza în casă unul om să-l împușcă grămăjoara de pixel.

Turbat de furie, cu lacrimi în ochi, i-am crăpat testa criminalului înainte să-mi

primesc și eu porția. I-am confiscat flinta pe un fundal musical care a supt orice urmă de veselie din mine și am luat-o de nebun la plimbare pe străzi. Planul era, desigur, să cauț o căsuță mai ușor de apărat, mâncare și... era că păcăd și spun companie umană, dar mi-am adus amintirea că a făcut ultimul să neinfecțat pe care l-am întâlnit. Duci-se oamenii. Deși casă și mașă. Din nefericire, și vorbești serios, atât de tare m-a afectat moarteau soției virtuale (pe care am încercat să o salvez vreou două playthrough-uri, dar nu mi-a ieșit) încât am decis că viață nu mai merită trăită în asemenea condiții. Astfel, am decis să mor ca un erou și l-am zburat creierul primului zombi înălit în casă. Cool, parcă m-am mai răcorit. Să viață pare mai frumoasă. Gata, VOI TRĂ... FUCK! DA CĂȚI SUNTEI, SATANELOR??? S-a dovedit că erau mulți. Mai multă decât cele douăsprezece cartuze ale mele. VENI! DE LUATI SALPETRU! Au venit, au căzut, au venit mai mulți, iar eu am apucat să sfârșesc ca un adevarat spartan: cu o bătaie de baseball însărgerătă în mână, călare pe un morțan de cadavre. O moarte frumoasă, zic eu, aştept următorul update. Să versiunea finală care, din nou, nici se promite că va fi chintesa ghidului de supraviețuire într-o lume infestată de zombi.



REVIEW

PS3

X360

PC



Cu capă și gheară

Aseară eram la o bere cu cioLAN și Mops. Mops este un prieten de-al nostru. Băiat fain, artist, programator, cântăreț la chitară și alte instrumente menestrelice și un adevarat devorator de literatură. Dacă stai cu el la masă, ai despre ce discuta. Nu știu cum am ajuns să vorbim despre benzii de senat, iar Mops și-a exprimat dezamăgirea totală că a pierdut benzile desenate cu Harap-Alb. Nu știu căți dintre voi au habar despre acest lucru, dar avem și noi un mare desenator de bandă desenată, care acum lucrează pentru studiourile Marvel din America, Sandu Florea. Când a stat în „zo” a avut o perioadă prolifică din punct de vedere artistic și ne-a bucurat pe vremuri cu titluri cum ar fi Cavalierul Alb, Călugăreni, Mislune de Sacrificiu și altele. După care, regimul l-a luat la ochi și l-a căzuș. Păi ce? De ce să umple mintea copiilor cu porcările desenate când puteau să învețe dans sincron și aruncatul cu flori în marele și mult iubitul nostru conducător?

Așa că omul și-a luat catrafusele și a plecat în State, unde a fost primit cu brațele deschise. Printre multele titluri la care a lucrat au fost Batman R.I.P. și Batman: Battle for the Cowl. Asta ca să nu spuneți că nu are nicio legătură





FUN HOUSE? Count me in

cu articolul de față.

Ideea era alta însă. Oamenii în toată lumea care, la o bere, în loc să vorbească despre greutățile vieții, meciul din seara de dinainte sau ce și-au făcut cu ce altă nimicuri se mai discută la bere, am ajuns să vorbim despre benzi desenate și despre ce fain era când eram puțoi și era casă plină de Pif-uri, Raham-uri și alte asemenea cărticele ce ne luminau zilele ploioase și nu numai.

Eu nu le mai am, pentru că îl-am dat vărului meu. Care le-a dat pe surprize cu forbalisti. Și mă ofitic. Aveam tone și erau foarte faine. Cele mai faine.

Mersul pe sărmă

În 2009, când am pus mâna pe Batman Arkham Asylum, am rămas gură cască. A fost un joc în care Batman era Batman. Însă atunci nu am știut că Arkham Asylum era doar ceva pregătitor. Pregătea terenul și semănă semințele unei recolte bogate în Uaa-uri și Uoo-uri pentru Batman Arkham City. Evoluția asta de care ne lovim la tot pa-

sul nu îl lasă în pace nicicum. Astăzi vezi în cazul nostru jocul ce să se pare culmea perfecției, iar mainile vei partea a doua care te dă pe spate.

Nu mă aşteptam în niciun caz de la Batman Arkham City să ne ofere un simulator excelent, nu un acționat excellent. Da, un simulator. Un simulator de Batman. Acum nu îl mai controlzezi, ci ești Batman. Ești Batman până acolo încât îl formezi după chipul și asemănarea ta. Nu luă ad literam, căci nici Dumnezeu nu arată ca mine și ca tine deodată. Dar se transformă într-un mini RPG intens în care Batman face ce vrei tu, nu te molezi tu după forma sa. Cu atât mai mult cu cât toate aventurile tale de pe parcursul jocului îți aduc ca răsplătită experiență și level ups cu care îți poți forma propriul tău Batman. Poate fi un adevarat ninja al atacului din umbră, un tanc cu care să treci prin ei ca plugul prin brazdă sau un adevarat în-

JOKER

Nume: "Prima apariție: 1940, în prima ediție benzii desenate Batman"

Actori: Cesar Romero, Jack Nicholson, Heath Ledger

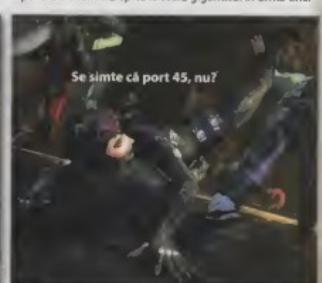
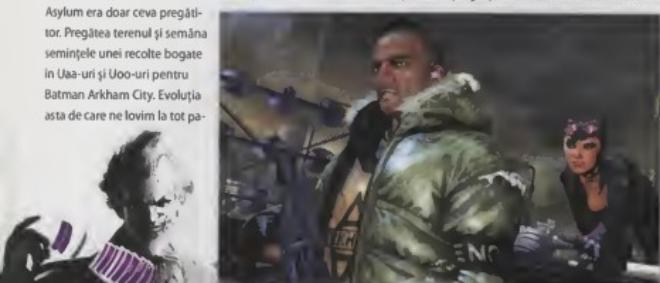
Legea: Trademark:
Minunat său sadic și venitul lui Joker ce aplică un ritmus pe fetele victimelor și le face să moară înzâmbând în hohote.



giner care improspătă cu prăpăd din toate gadgeturile pe care le are la dispoziție. Despre toate acestea, mai încolo.

Arkham City. Locul în care sunți cei mai mulți eroi negativi pe care î-l văzut vreodata. Până la Batman, fiecare supererou avea maximum doi-trei mari inamicu cu care se bătea la nesfârșit. Până și Superman care, vorba ceea, și Superman, se trăgea de păr în mod constant doar cu Lex Luthor. Doar Batman siraecul are o întreagă panoplie de rapudele ce îl pândesc la tot pusul să-l ia glandă în timp record. Iar în Arkham City apătoj.

Dacă în Arkham Asylum dr. Hugo Strange era doar șeful spitălului de nebuni și experimenta în draci doar pe pacienți, acum a ajuns primarul întregului Gotham. Cum unul devenit nu trebuie să-l oferi nici măcar un deget, dar sămîte un oraș, doftorul nostru a creat mediul perfect pentru o aventură epică la scară gigantică. În urma unei



Nu ai o culoare prea sănătoasă.
Permite-mi să te lecuiesc.



Hugo Strange

Nume: Prof. Hugo Strange
Prima apariție: 1940

Actori: în prezent, nu
apără în niciun film
Trademark: Primul jare
s-aflat adesea la identificarea
a lui Batman. Este
unul dintre cei mai buni
psihiatru latini din Arkham și
folosește de acest lucru
pentru a-și crea o armată
de demenți



Zâmbete



Toate lucrurile cu care poți interacționa se luminează, înamicii au diferite culori în funcție de cât de periculoși sunt, poți calcula traseele unei patrule și determina cel mai inginoș plan de acțiune posibil. Extraordinare sunt multilele moduri în care poți acționa pentru a ajunge în final la același rezultat. Și, mai ales, trebuie să-ți pui mintea la contribuția unui dintre cele mai bune exemple de aplicare a strategiei este lupta cu Mr. Freeze. Un geniu al fizicii, Mr. Freeze este blocat în costumul său ce 1. îl ține în viață și 2. îl ține rupt complet de lume.

Pentru a-i putea sparge față, nu putem niciunul să ne apropiem prin cîmpul său vizual, ci trebuie tot timpul să-l luăm prin învăluire. Astăzi ar fi delor greu, doar că dîl. Prigheță, după cum am spus mai sus, e al dracului de deștept și învață din grejeli. Așa că odată ce îl tro-

nit într-un fel, a doua oară îl-o ie în bască, aşa că trebuie să te gândești la altceva. E greu numai dacă alegi să nu te uiți peste estimarea făcută de calculator, care îți spune clar ce să faci, și te rămnându-ți doar să executi, dar dacă eşti cu adevarat meseriaș, o faci singur.

Lada cu nisip

Ca un adevarat joc sandbox, nu eşti limitat doar să faci asta, iar apoi alta. Tot timpul poți alege să lasi balta quest-ului principal și să te apuci să faci ceva cu totul și cu totul diferit. Căci misterioase sunt căile Riddler-ului și întortocheate modurile prin care trebuie să le dezlegi. Prin oraș sunt tot felul de puzzle-uri pe care trebuie să le rezolvi pentru a ajunge la trofeele lui Riddler. Nu te mai ajută nimănii să le rezolvi, doar tu și mintea ta ascuțită.

Trebue să te folosești de batarangurile tale electrice, de magneti sau de cine și te ce alte elemente din jurul puzzle-ului. Unele dintre ele sunt foarte greu de rezolvat și pot petrece ceva timp scăpinându-le în creștet, căutându-soluție. Dar și când o găsești...

Jocul în lada cu nisip mărește substanțial durata de joc. Dacă vei alege să faci quest-urile fiecărui persoană, vei ajunge la un număr de căteva zeci de ore bune. Iar pe lângă faptul că îți mai dai un motiv de a sări din clădire în clădire, fluturându-ți capă din ce în ce mai terifiantă, vei descoperi noi și noi chestii la care nu te aștepți. De exemplu, un mic spoiler, odată ce vei face destule sticle quest-uri, apare un nou supererou care îți spune că a stat cu ochii pe tine, că eşti bălat fain și ar fi bine să îl cauti că are niște chestii mișto pentru tine.



Is it a bird? Is it a plane?



Dacă zici păs, o să faci făs.

Two Face

Nume: Harvey Dent

Prima apariție: 1942

Actor: Tommy Lee Jones, Aaron Eckhart

Trademark: Jumătate

om, jumătate lejure

chiop, fumesc, jumătate

men, jumătate râu, nu poate

șicădată decede de unul sin-

gur și trebuie să se ajute de

unghii să norocoasă.



Chiar ar fi bine să îl cauți.

Pisicuță, pis pis pis

Pe lângă marele și tarele aventurier Buttman, dacă mai scozi un ban din buzunar, mai poți juca și cu Cat Woman. Nu foarte multe misiuni, dar destule că să te bucuri de mișcările ei de fellin și de schimbarea bine-venită de ritm. Nu îți dai seama de căt te joac și cu pisicuță că problemele pot fi abordate și în alt fel. Mai ales când poți umbra pe tavani, iar atingere feminină nu este chiar atât de blandă pe căt ar trea reprezentantele genului frumos să credem. Chiar a dracul de grea. Cu Cat Woman vom avea posibilitatea să ne lăudăm de gât cu Polson Ivy, dar doar un pic, și să încercăm să sterpelim tot ce are Two Face mai prețios. Ce? Surpriză.

Singurul capitol la care Arkham City nu este superior precedentului joc este cel al povestii. Din nefericire, nu mai are răsturnări de situație spectaculoase și nu stai cu sufletul la gură pentru a vedea CE MAMA DRACULUI SE-NTÂMPLĂ?! Este destul de clar cine, ce și de ce. Dar se suplineste din bineșug cu multitudinea de quest-uri secundare ce îți mal iau mintea de lă ce se întâmplă cu adevarat.

Sper să nu mai așteptăm încă un an pentru următorul titlu al seriei, deoarece, dacă se menține ritmul impus de cel de la Rocksteady, cel de-al treilea joc o să fie a opta minune a lumii.

Koniec



VERDICT LEVEL



PE SCURT:

Un joc de rol bun, jocul are multă atmosferă și este foarte distractiv, însă nu este deosebit de original și nu aduce mult înovație în ceea ce privește mecanicile de joacă. În plus, jocul este foarte scurt și nu are multă durată de joacă.

ON-LINE

ALTERNATIVA UNCHARTED 2

Chiar dacă este un joc de rol, acesta este mult mai bun decât Arkham City.

9

DARK SOULS

Agonie și extaz

La peste un an și jumătate după ce Demon's Souls a băntuit PlayStation 3, teroarea se întoarce, de data asta și pe Xbox 360... dar nu și pe PC, aşa cum multă lume și-ar fi dorit. Reîntâlnirea cu sistemul creat de Hidetaka Miyazaki (care întăplător împărțește numele de familie al lui Hayao, creatorul meu preferat de anime) mi-a dat pur și simplu lumea peste cap, flinând că data astă am apucat să mă afund în măruntele jocului aşa cum se cuvine și n-am avut timp în cazul predecesorului.

Nu vorbim nici pe departe un sequel, ci mai degrabă un titlu complet nou, care împarte însă cu Demon's o mare parte din conceptul general și mecanicile de joc. Cum vorbim despre un dungeon crawler în care punctele de experiență și principala monedă de schimb sunt

sufletele, îmi permit să intitulez noul gen „soul crawler”, care întrunește în mare parte criteriile pentru un action RPG, dar tale de pe lista de ingrediente aproape orice este întrul sau banal. Față de predecesor, experiența să schimbă pe cât a rămas la fel, iar majoritatea modificărilor (dacă nu cumva toate) s-au făcut spre bine, descătușând potențialul enorm al formulei.

Prepare to die... hard

Deși majoritatea titlurilor contemporane apucă hotărât poteca accesibilității exagerate, From Software a reușit să înoveze evitând capcanele contemporane. Practic, Dark Souls este un Fable II sau III întors cu susu-n jos, unde dificultatea inexistentă și taxa irelevantă în cazul decesului specific copiilor lui Molyneux se transformă

mă într-un adevarat infiern multimedia. O mare parte a inamicilor pe care îl-ă aruncă Dark Souls în cale par de-a dreptul invincibili, iar eșecul este taxat sever, dar cinstit. În schimb, triumful asupra obstacolelor aproape insurmontabile vine cu o răsplătită pe măsură, contrar trendului de-a-i incuraja pe cel lenej și slab în defavoarea celor curajoși și puternici. Cel mai important este că dificultatea brutală este în cea mai mare parte justă: nu am rezisțit cele probabil cătreva surte de morți ca datorându-se absurdității sau problemelor jocului decât cu puține excepții. În rest, stiam bine că a fost vina mea. Fie nu am fost atent, fie am pățit în necunoscutul complet nepregătit. Revenind odată la zona de început cu un personaj mult mai mare în nivel, incomparabil mai bine echipat, m-am simțit puternic în fața vechilor inamici,





Jucătorilor se intersectează intermitent. Oricine poate lăsa mesaje după un vocabular fix, indicând pericole, secrete, vulnerabilități, exprimându-și sentimentele sau chiar înducându-l în eroare pe ceilalți. Cei care întâlnesc un mesaj îl pot da un calificativ bun sau râu. În principiu, ești încurajat să lăși mesaje utile, ajutându-pe celalăți, fiindcă rating-urile bune sunt răsplătite cu cea mai greu de procurat resursă: humanity. Ca

peste tot, și aici există ceterete: am întâlnit de multe ori mesajul „need humanity”. Recunosc, am și lăsat.

Rasa blestemată

Povestea care-i unește pe temerari din Dark Souls se leagă de un blestem: oamenii au fost transformati în „hollows”, un fel de zombi hâzi, lipsiți de umanitate. Îndelungată aventură propusă de From Software este o călătorie în care trebuie să afli motivul și sursele blestemerului, pentru ca în final să le îndepărtezi. Astă unește de fapt jucătorii din lumile online paralele, iar întâlnirile frecvente cu „fantome” îți amintești că nu ești singurul care a pornit pe acest drum. Odată ce avansezi în joc și întâlniști diverse NPC-uri, completează puzzle-ul narativ din miclele lor snoave și tăci. În Dark Souls se vorbește puțin și cu rost, iar în aproape fiecare replică de la NPC-ură există și un înțeles ascuns, pe care îl întotdeauna crezi să-l pătrunzi din prima. Cam toate arăările par și chiar sunt puțințe sărite de pe fix, din pricina blestemului și a supliciului incinărilor infinite și morților grozăști la care au fost supuși, iar vocile care le insuflăesc sunt poate cele mai

rusești și consecutive pe care le-am întâlnit în ultima vreme. Unele NPC-uri îți vor cere ajutorul, pe altele poți să le chemi când încerci să pui un boss cu botul pe labe și cele mai multe te pot învăța vrăjii sau îți pot repara, îmbunătățî și vinde echipament.

Dacă săptămână precedoasă, înțeji minte că Nexus-ul lege toate lumile de joc. Acolo existau cele mai multe NPC-uri, se făcea troc, se învățau vrăjii și se acceseau nivelurile, care puteau fi abordate în orice ordine. În cazul unui morț subite, cavalerii reăpăreau la începutul nivelului respectiv și aveau doar jumătate din viață și o singură încercare de a trece din nou prin puhalul de inamici pentru a-și recupera suflarele din locul în care muriseră. El bine, Dark Souls schimbă lucrurile în bine: vine cu o lume mare, continuu și consistentă de joc, legată natural, fără timp de încărcare. În loc de nesigură există focuri de tabără (bonfires) cu un rol major. Odihnindu-te pe marginea lor și marchezi ca puncte de respawn, dar tot acolo poți investi suflarele adunate prin uciderea monștrilor în diversele attribute. Îți poți distribui vrăjile în numărul sever limitat de sociuri, poți repara și îmbunătățî armă și armuri (dacă ai trusele necesare), iar dacă îl lătine și ceva umanitate, poți sacrifica o parte din ea într-un ritual care îmbunătățește focul, dându-ți mai multe potuji pentru sănătate (Estus Flask) și cel mai impor-

pe care-i vedeam ca pe niște simpli gândaci după toate cele prin care trecusem. El bine, dintr-o greșeală minoră m-am învățat rapid valoarea modestiei și respectul pentru orice dușman, băgându-mă la colț și coptescându-mă numeric, cu lovitură de spadă ruginită - și lecții similare au curs răuri, atât de la NPC-urile controlate de calculator, cât și de la adversari umani. Nici nu mai în minte când am pățit ultima dată asta într-un joc, dar îmi pare bine că mi s-a întâmplat.

Dificultatea nu vine doar din confruntări, ci se răspinge în toate aspectele jocului, oricără de mici și ne-semnificative ar putea părea. În afară unor prezentări rudimentare înțelepte ale principalelor mișcări, tehnicii și concepte de joc, nu există nimănii care să-ți spună clar ce și cum, ești pe cont propriu. Jocul arată, insinuează, ba chiar îți aruncă ghicitori și replici cu dublu sens prin intermediul NPC-urilor, dar nu spune niciodată pe său ce trebuie sau al putea să faci. Indicările sunt în mediul, detaliile din peisaj, sunete și forțe (poate cel mai) importante, în mesajele desenate pe jos de celulați jucători, în caz că ești online. Nici nu vă recomand să-l încercați fără a fi conectați la serverele jocului, fiindcă ați pierde una din treile cele mai inovațioase și interesante hibridizări single/multiplayer, consolidată pe modelul predecesorului dar îmbunătățită radical, unde lumile și experiențele tuturor





tant, pentru a reveni la formă umană. Fiecare moarte este taxată sever nu doar prin pierderea sufletelor, dar și prin pierderea umanității și a aspectului uman. Un hollowed nu are acces la dialoguri cu anumite personaje, este ceva mai slab în luptă, nu găsește obiecte la fel de ușor și nici nu poate chema în ajutor NPC-urii sau altii jucători reali. Mai mult, utilizarea bonfire-urilor sau moarta face ca și majoritatea inamicilor omorâți să reapară (cu excepția boșilor și a unor adversari speciali, one-timers), forțându-te să treci din nou de el, cu mal multă pricerere. La sfârșit de tabără are loc ritualul de revenire la formă umană, pentru care ai nevoie de cel puțin un punct de umanitate. Pe asta o primești dacă joci o secțiune mărcică din joc bine, dacă batu un boss major, dacă ajută alt jucător să învingă un boss în lumea lui sau o poți găsi chiar asupra unor cadavre - sau chiar atacând și omorând NPC-urile. Totuși, și adesea împrudență să omori un nevinovat, nu atât din mărinime, ci de exemplu fiindcă te poți trezi că jumătate de joc nu vei mai avea de la cine cumpără săgeți. Bonfire-urile sunt întreținute de Fire Keepers, personaje misterioase, dedicate slujirii celor lăsați (un fel de călugări), cu un rol mult mai important în poveste decât lăsat de bănuit la început. Cu sufletul unuia dintr-o el poți merge la un altul pentru a-l îmbunătăji eficiența pojiginilor de vindecare - însă adesea asta ar însemna să rămâni fără un bonfire important într-o zonă cheie odată cu moartea unui Fire Keeper, s-a dus și bonfire-ului de care avea grija. Aș putea umple zeci de pagini cu tot felul de

amănunte legate de joc, fiindcă este realmente un subiect suficient de vast și pentru o lucrare de diploma, din pricina complexității care depășește orice aparență, dar în loc să vă explic prea clar despre ce este vorba, voi încerca în continuare să vă spun de ce nu ar trebui să-l ratați în niciun caz și cum se face că a devenit, de departe, jocul meu preferat.

Minunatul coșmar

Lumea lui Dark Souls este un tot unitar cu adevărat convingător, unde absolut totul, de la cele mai neînsemnate sunete și obiecte, până la mecanicile de joc și elementele din poveste se îmbină fără cusrus. Nu este făcut să scoată ochii cu o grafică nemaiîntâlnită, până de bling, în schimb eforturile se concentreză pe portretizarea convingătoare a fantezelor întunecate puse la cale de creator. În consecință, nicio imagine din aceste pagini nu-l poate face dreptate și trebuie neapărat văzut în mișcare și preferabil jucat pentru a-l înțelege pe

depin. În tot cazul, se bucură de un design de nivel (de fapt, de lume de joc) net superior tuturor titlurilor pe care le-am buttonat în memoria recentă, care se întinde în egală măsură pe orizontală și verticală. Dealurile sunt legate de poteci serpuitoare care duc spre apeductul cetății, tururile și scările care coboară în părțile infernale ale orașelor și de acolo în canalizare, spre mlaștină și până la vechi ruine inundație în lavă, pe cind în partea opusă, străjuiesc zidurile celestei cetăți Anor Londo, la înălțimi amejoitoare. Fiecare zonă de joc este legată prin cel puțin două puncte de aceas de altfel, iar pe măsură ce avanzezi descoperi sur căutări dintre cele mai inedite cu putință. Clădire este că, deși am traversat anumite porțiuni de sufe de ore, nu sunt nici pe deparțe plictisit. Zic că DS trebuie văzut în mișcare și înămăptor se bucură de unele dintre cele mai bune animații pe care le-am întâlnit vreodată. În acord perfect cu gameplay-ul, Cavalerii pătesc anevoie și apăsat sub povara celor mai groase armuri și mănuiesc arsenalul

în funcție de specificul fiecările armă și propriile capacități. Dacă încerc să învărți cu o mână ditamal palojuș neavind vlaia necesară, blestvoză personaj se va impeli și aproape că cădea, fiind literalmente tras de greutatea și inertiala obiectului. Nu-i nimic, multe arme pot fi folosite totuși cu amândouă mâini, caz în care rămâi foarte desorientat la orice fel de atacuri, iar grezelile te costă și mai mult. De regulă, explorarea din Dark Souls reclamă un scut în mână stângă (a proprie, armele și obiectele au ata-





cui și efecte diferite inclusiv în funcție de măna pe care le îșpezești și o armă sau o amoroșă magică în ceea ceață, gata de atac. Vă spur, n-am mai pățit nimic într-un loc să măc cu meciul, cu ochii bătăi căt cepele și o ini- mă care-mi bătește gata-gata să-mi sără din plept, examinând toate cotloanele, formele ciudate din depărtare și culind urechea la orice sunet. Astă finidă suflările adunate sunt prețioase, iar înamicii incredibili de sălbătic și horoși. Să luptă cu grupuri este sinucidere curată de multe ori, iar confruntările trebuie oricum pregătite și adaptate la specificul înamicilor. Degeaba încerc să învingi un golem de zece etaje prin forță brâtar, dar și în cazul în care este o conservă ambulantă grecoe, rapizi hotomanii îți vor veni de hac prin mișcările lor rapide, ajungând să-ți aplice coup de grace-ură fatală în spa- te. În lista de înamică este lungă cât și o zi de post și mai diversă decât m-aș fi aşteptat vreodată. Fiecare mișcăre greșită îți poate fi fatală și chiar și cel mai răbdător om va ajunge inevitabil să biesește de zor dificultate monstruoasă, căzând în genunchi și agonizând. Dar, prieten, să vedei exact atunci când reușisti să învingești un înamic care parea fără dublu invincibil, când desco- peră un NPC interesant sau un perete fals care duce către secrete (multe la număr și extrem de importante), când reușisti, împreună cu alii bieți nevoiașă, să pu- nezi la pământ dianai dianihale, când vă lese o săritură împotriva către un colos unde se asunde o armură sau amă specială... e vorba de sentimentul de înălțare muncii cinstiște, finidă în D&D Souls, nu doar personală.

jul este cel care crește în nivel, ci și jucătorul. Aici apare și magia specială pe care o minuiește jocul, anume că, până și atunci când nu mai par să poți progresă, fiecare eșec te invadă ceva și-ți dă curaj și motivație să încerci din nou, mai hotărât și mai înțelept. Asta ca să nu mai spun de primul triumf al hoțomanului meu, Garrett asupra boss-ului care-l răpusese de atâtea ori pe trăjitorul lui Koenig; alături de el și cIoLAN, am izbucnit în urale, dunsuri ale victoriei și parcă! Întrreaga redacție s-a umplut de lumină; atât de puternice sunt sentimentele pe care îl să trezesc jocul, care te poate duce rad în de la disperare că lătrimi de bucurie.

Un joc cu (și despre) suflet

Aşa cum era normal, nici Dark Souls nu-i chiar un joc perfect. Am dat peste multe glitch-uri, hoarde de explo-urî şi probleme de orientare ale NPC-urilor care mi-au dat ocazia unor victorii leşine. Sistemul de lock-on are mici defecte, iar anumite obiecte sunt trăsi pe faţă (dar măcar sunt disponibile pentru tot). Astă că să nu mai vorbeste de glicherii care te aşteaptă online să-ţi la sufletele sau de cantitatea însemnată de timp ce pare trebuie să îl petreci făcând „grinding”. Mai mult, misterul



excesiv care învăluie multe dintre detaliile jocului și dificultatea mare fac din ghidurile de strategie și walkthrough-urile disponibile lecturi obligatorii (care ajută, dar nu cu mult). Problemele au fost și sunt în continuare rezolvate cu patch-uri constante, dar asta contează prea puțin, fiindcă Dark Souls are atât de multe lucruri bune și nemaiînvăzute de oferit. De exemplu, amele pe care le aruncă pe devin monștri în lumea altora. Take that!

Ce recomandare mai bună decât faptul că am petrecut peste 80 de ore cu dânsul, nu sunt nici pe departe plăcitor, să afiu undeva după jumătatea lui și am de gând să-l relau cu alte personaje și să fac New Game+ cu hohul meu? N-are rost să citiți despre el, trebuie neapărat să-l jucăți!

ce-a mai rămas din Caleb

VERDICT		LEVEL
+	-	
• Numărul mare, certitudinea și lăsarea în spate • Înțelegerea artei și al misterelor; amuzanta interacție • Dificultate, multe play-uri de jocuri de lucru	+	
• Jocul este, în esență, o scădere graduală a interesului • Interacția cu rețelele sociale nu este foarte bună	+	
• Jocul este, în esență, o scădere graduală a interesului • Interacția cu rețelele sociale nu este foarte bună	+	
PE SCURT:		
Jocul este, în esență, o scădere graduală a interesului		
INTERACȚIA: - Multă, chiar și în modul de joc, cu rețele sociale. Dark Zone este un joc cu mult joc de rețea socială. Adesea, este nevoie să te întreți cu altor jucători, cum sălăjești, să răsuflarești și să discuți cu rețelele sociale pe tema jocurilor și a jocurilor.		
PROTEZĂRĂ: - Multă, chiar și în modul de joc, cu rețele sociale. Dark Zone este un joc cu mult joc de rețea socială. Adesea, este nevoie să te întreți cu altor jucători, cum sălăjești, să răsuflarești și să discuți cu rețelele sociale pe tema jocurilor și a jocurilor.		
CERINȚE MINIME: - Pentru jocul să funcționeze corect, este necesară o conexiune la Internet.		
9.6		





Don't drop Soap!

CALL OF DUTY MW3

Ca întotdeauna într-un joc Call of Duty, de fiecare dată când mori, eşti binecuvântat cu un citat celebru sau cu vreo zicălu din moșii strămoși. Una dintre ele chiar mi-a rămas în cap. Mai bine spun unul, căci este un citat din Einstein. Se pare că, la un moment dat, întrebai cum vede ei următoarele conflicte mondiale, a spus că nu să te arme vor fi folosite în al Treilea Război Mondial, dar e convins că cel de-al Patrulea va fi purtat cu pietre și bete. Puteți spune ce vreți despre Einstein, dar nu că era prost. Că nu știa cu ce freză-l să bine și că unui om bătrân nu-i săde bine cu limbă pe afară, asta nu trebuie să ne facă să spunem despre el că nu știa despre ce vorbește.

Dacă stai un pic să te gândești la ce a zis, este imposibil să nu îl dai dreptate. Să nu ceară cumva să îl se năsebe vreunul conducător deștept să apese un pic prea

tar pe butonul roșu, că ne la mama naibii pe toți. Fără niciun fel de preselecție. Bomba nucleară nu face diferență între ce fel de om ești, ce note ai la școală, cu ce echipă jii și ce muzică ascultă. Vine peste noi și ne duce draculul pe toți.

Sunt extraordinar de mulțumit că am avut căteva zeci de ani înălțit după lansarea primei bombe atomice. La căji nebuni sunt pe lumea asta, mă minunez și mă căpucin că nimenei nu a avut destul curaj să arunce una în capul altcuiva. Doar pentru că poate și nu i-a plăcut de față lui. Au fost destul care păreau face asta. Dar să nu ne cuicăm pe o ureche. Încă mai sunt. Parcă sunt din ce în ce mai răi și mai nebuni, iar nuclearele sunt din ce în ce mai la Indemnăță. Tare îmi și teamă că, dacă nu vin extratereștrii să ne deschidă calea către o viață mal bună (sau mai rea), o să vină momentul în care îi se pune pata

cuvâa și se sprijină neglijent cu cotul pe butonul care ne va costa miliarde de vieți.

Chimia, bat-o vina

Cei de la Infinity Ward și Activision au ales totuși să nu ne arunce în mijlocul unui scenariu apocalitic de asemenea proporții ca cel care stă sub semnul atomului. Au făcut astfel încât acum să ne speriem de fratele mai mic al acestuia. Războlul chimic care, deși nu este la fel de distructiv, este la fel de indiscriminant. Doar dacă nu ai curvăa o mască de gaze care zace prin casă de pe vreme când aragazul avea scăpări.

Alegerea a fost făcută în ton cu alegerile făcute de bandiții din jocurile anterioare ale seriei, când aceștia nu doreau eliminarea completă a populației, ci doar înghinucherea acesteia pentru a o putea controla apoi cu o



mâni de fier. Această alegere nu a făcut-o nimeni altii decât ruși. Nu toți ruși și nici chiar cel de la conducerea sovietelor, ci niște pușjamaile cu o grămadă de putere care voiau și mai multă putere.

Eroul negativ din Modern Warfare 3, Vladimir Makarov, fost parăsătist și membru al forței de elită rușegi Spetsnaz, este o brăt care era renunțată pentru acțiile sale de o cruzime diabolică. După ce a fost eliminat din armătă, a intrat în Partidul Ultra-naționalist, unde, sub conducerea lui Ilman Zakhnev (pe care îl stăm din jocurile precedente), a planificat invazia Statelor Unite, iar apoi atacurile cu arme chimice asupra multor capitale europene importante. Scopul? Ingenucharea Națiunilor Unite și extinderea Ţării Mumă peste întreaga lume. Deloc ambiozis, nu?

Evident, în calea progresului comunist nu stau nimai altii decât vechiul nostru prieten, cpt. Price. Soap și-a căteva adjili noi în armata eliberatoare. Ca de obi-

cei, nici în MW3 nu suntem blocati pe un singur personaj.

Infinity Wards aruncându-te în mijlocul acțiunii din diferite locuri ale lumii în pielea mai multor personaje. Frost, un mare om de mare caracter, membru al Delta Force, Yuri, un rusnac cu capul pe umăr, dar cu o poveste dubioasă în fundal, un englez din SAS și chiar unui agent rus a cărui misiune era să-l păzească cu prețul vieții sale pe președintele Rusiei.

Deși nu are nicio schimbare de gameplay față de jocurile de dinainte, urmând aceeași rețetă de doi lei a jocului pe sine de tren de pe care nu poți derala nici dacă dai acatiste la biserică, a valurilor de inamic care curg și curg și nu se mai opresc dacă nu te miști din loc și a script-urilor care pornește evenimente doar că

căci pe firul de iarbă care trebuie, campania de single player este parcă mai spectaculoasă decât a precedențelor. Deși folosește exact același engine ca și înainte, jocul are o magnitudine crescută, oferindu-i senzația participării la niște evenimente cu adevarat globale și dezastroase. Simpă că nu doar tu te luptă pentru neutralizarea neamului, cici în jurul tău cad clădiri, avioane suflare pe desfășură capul și sute de inamic mor fără că tu să ai de-a face cu eliberarea sufletelor lor. De foarte



Price: Nikolai, we're just outside the village.

multe ori te simți ca furnica aceea insignifiantă din armată care se luptă cu elefantul. Singur nu fac nimic, dar împreună îl mâncăști de viu. Nu pot să nu vă spun un mic spoiler al jocului, care m-a făcut să lăcrimesc un pic din colțul ochilului. Când am participat activ la dărâmarea turnului Eiffel, mi s-a rupt înima-năpâse, mai ales că nu am apucat încă să-l văd live. Să te-ai dus, dulce minune...

In cele mai scurte patru ore că mi-a luat să termin campania single player, am avut timp să văd jumătate din lume. Am ajuns prin Paris, am vizitat Londra, am apărat câteva obiective turistice de mare interes din America, dar am ajuns și prin Africa, unde am omorât băstinașii cu nemiluita. Un adevarat tur de forță impus de cel de la Infinity Wards, mi-au arătat lumea în patru ore, dar într-o



Cu restul lumii

Punctul cu adevarat forte al jocului este insa multiplayerul. El te va face sa ai tot timpul HDD-ul ocupat cu cel 15 gigi ai jocului. Deși nici acesta nu are mari diferențe fară de predecesoarele sale, ba chiar niște mari puncte în minus, multiplayerul poate fi motivul pentru care ai da atâta bani pe joc. Creează o incredibilă dependență.

Am spus că multiplayer are problemele sale. Acestea, din fericire, nu au de-a face cu gameplay-ul, care este, in mare, același cu cel din Black Ops, cu momentele de dinainte să intri în lobby. Cu disperat serverele dedicate ce rulează continuu și, implicit, lista prin care poți să frunzăresti liniații, alegându-ți serverul cu cea mai mică latență, cu numărul ideal de jucători și modul de joc pe care îl vrei.

Acum trebuie să ai doar timp și răbdare. Dint-un meniu poti alege un singur tip de joc sau un calup de moduri ce vor intra aleator, după cum ai norocul. După ce alegi acest mod, esti trimis într-un lobby unde ai de așteptat câteva zeci de secunde bune (dacă ai ghinion) până se umple cu numărul maxim de jucători pentru modul

lumină în care nu aș vrea să o mai văd vreodată. După cum probabil vă așteptați, pe lângă misiunile de capă și spadă în care dai cu zamă de gloante de aproape în inamic, jocul are și cățeva nuperi de ritm când egi aruncă într-un AC-130. Adică un avion din acela care impingează din inaltul cerului cu moarte trupe de sol ce nici nu știu că moartea îi păndește din văzduh. Nicun fel de provocare, tot ce trebuie să fac este să muti cursorul deasupra luminilelor pe un fundal alb-negru și să scapi bombardamente și traosare peste ei. Da, a fost spectaculos prima dată când am văzut acest lucru acum cîțiva ani, dar dejo este

împreună. După ce se umple lobby-ul, se mai astează un pic, doar aşa ca să vînă al ce înjură, după care se aștează un jucător care va fi desemnat ca gazda a serverului. Numărările orei, gazda va ieși din joc la mijlocul jocului și acesta va încerca să aleagă o nouă gazdă, purăzindu-jocul. De multe ori, jocul chiar se blochează în acest moment și trebuie să te folosești de terifulăță Ctrl+Alt+Del pentru a putea închide procesul. Sau că, până la momentul în care citiți acest articol, un patch să fi rezolvat deja această problemă.

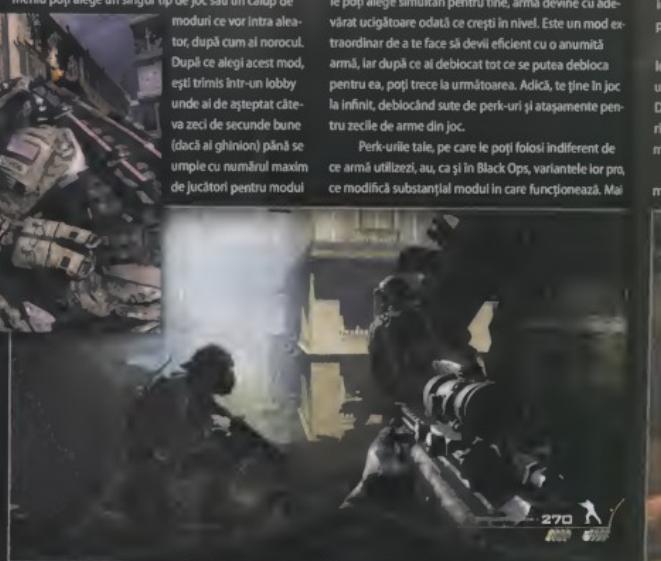
O modificare binevenită a multiplayerului este modul în care poți schimba o armă. A dispărut moneda din joc, iar acum trebuie să joci și să stăpânești cu adevarat o armă pentru a-l putea aduce modificări și atribui diferite valențe. Cu cît te folosești mai mult de o armă, cu atât ea crește în nivel odată cu tine. Odată ce arma crește în nivel, primește și perk-uri ce o fac mai bună. De exemplu, recul mai mic sau posibilitatea de a-i puner două atașamente. Combinat cu cele trei perk-uri pe care le poți alege simultan pentru tine,arma devine cu adevarat ucigașoare odată ce crește în nivel. Este un mod extraordinar de a te face să devii eficient cu o aranjamentă armă, iar după ce ai deblocat tot ce se poate debloca pentru ea, poți trece la următoarea. Adică, te jine în joc la infinit, deblocând suite de perk-uri și atașamente pentru zecile de ame din joc.

Perk-urile tale, pe care le poți folosi indiferent de ce armă utilizzi, au, ca și în Black Ops, varianțe lor pro, ce modifică substanțial modul în care funcționează. Mai



fumată rău fază și tot ce face este să te scoată din killing mode-ul în care ai intrat la sol.

Cu toată spectaculositatea sa, modul de single-player nu merită niciun investiție de 60 de euro cătă costa jocul. Mai ales că este o reciclare făcută cu nesimțire a aceluiși mod de joc, a acelieiși rejețe de joc ce a avut succes acum cîțiva ani. Nimic nou, nimic nemavăzut, single playerul doar oferă o finalitate conflictului început cu ceva vreme în urmă. Trebuie să țineți minte doar informația din subtitlu articolului. Nu-l scăpați pe Soapă! Jucăți ca să vedeți ce vreau să vă spun.





apărut este că modurile pro ale acestor perk-uri nu sunt diferite challenge-uri dubioase, ci doar implică oare variante simple pentru destulă vreme, tocmai extră o săptămână adevărată. Un mod mult mai logic de evoluție în joc.

O altă adiție majoră adusă jocului este modul în care funcționează killstreak-urile. Acum s-a introdus și modul support. Adică killstreak-ul nu se resetează odată ce îl mută și când ajungi la un anumit număr de kill-uri vei putea schimba diferențiala pentru echipă, nu doar pentru tine. Astfel, chiar dacă nu ești un jucător fenomenal care să poată atinge 16 kill-uri fără să moară, poți ajunge să folosești diferențiale chestii oferite de kill-streak. Doar că nu sunt cele spectaculoase, gen elicoptere, din care tragi ca bezmetnic în inamic, sau avioanele superioare ce bombardeză o zonă întreagă, ci doar utilități de suport.

Mai mult, acum s-a introdus și deathstreak-ul.

Dacă mori de prea multe ori la rând fără să dobori niciun inamic, jocul îl vine în ajutor și îl oferă diferențe avantajate pentru a putea reveni în luptă cu forțe proaspate.

Una peste alta, multiplayerul este bijuteria jocului, mai ales prin aceste adiții subtile aduse gameplay-ului, pe care cel mai mult le simți de fapt în meniu. Dacă ar fi avut serverele dedicate ca Black Ops și porcăria asta de matchmaking dubios, ar fi fost cel mai bun multiplayer al secolului.

Pe lângă multiplayerul clasic despre care v-am spus mai sus, MW3 mai are alte două moduri. Cel survival,



care te pună în față a valuri peste valuri de inamici. Până la patru dintre voi vor fi puși în față unor inamici care devin din ce în ce mai puternici și mai agresivi. Cu cât înalțezi în nivel, cu atât vor apărea tot mai mulți și mai divizați. Dar cu toate acestea, nu este la fel de antrenant ca lupta impotriva unui adversar uman, căci AI-ul este AI.

Cel de-al doilea este un mod coop în care, alături de un prieten, vei în cărca să termini diferențiate misiuni relativ asemănătoare cu cele din single player, but with a twist. Nu sună nici ele cine stie ce, dar îți arată că se poate-

te face un CoD în care poți avea și parteneri reali, nu doar parteneri berbeci controlați de AI.

Cu toate lucrurile de bine spuse mai sus, jocul nu își merită cel 60 de euro. Pentru mine MW3 ar fi trebuit să fie doar un expansion, nu un joc de sine stător. Nu are nimic cu adevărat nou și, deși arată bine din punct de vedere grafic, se simte clar nevoieitatea unui nou engine grafic, pentru a-l ridica către la nivelul lui Battlefield 3.

Koniec



VERDICT LEVEL



- Jocul este destul de bun și multe aspecte sunt deosebit de bune.
- Campania este foarte scurtă.
- Multe misiuni sunt redunante și rezolvării lor sunt foarte ușoare.
- Multe elemente sunt copiate din alte jocuri.
- Prețul este destul de ridicat.
- În general este un joc bun, dar nu este deosebit de bun.

PE SCURT:

Este un joc destul de bun, dar nu este deosebit de bun. Multe aspecte sunt destul de bune, dar multe elemente sunt copiate din alte jocuri. Multe misiuni sunt redunante și rezolvării lor sunt foarte ușoare. Prețul este destul de ridicat, dar este un joc bun.

ALTERNATIVA: BATTLEFIELD 3

Battlefield 3 este un joc complet ascigurat, stătând moduri de joc, campanie și multe alte opțiuni. Doar un engine grafic mult mai bun. Doar acest lucru îl diferențiază de Battlefield 3. Deși este un joc destul de bun, nu este deosebit de bun.

7

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

THE MISSING LINK

Malpraxis sub punte și la mare

In recenziea lui Human Revolution, acum două numere, căntăream că nu DLC-ul de față ar fi fost lacuna principală a unui rebut (a se citi re-boot) destul de rezultat. A sosit, l-am butonat și trebuie să admit că este într-adevăr o piesă lipsă dintr-un produs finit, care a funcționat foarte bine și fără ea. Un ornament, să-i spunem. Prostul obicei al producătorilor (sau factorilor decizionali) de la Departamentul Financiar, după caz) de a clopați din jocuri buclii întregi spre a le oferi ulterior publicului, ca pilule descarcabile contra unor sume variabile, s-a perpetuat și asupra noului Deus Ex. Din păcate, într-un mod mai respinător decât au pățit-o Fallout 3 sau New Vegas, în sensul că Missing Link nu vine

cu o distrajare paralelă evenimentelor principale, ci anumă lumină asupra celor câteva zile din intriga când Adam Jensen și-a întrerupt total contactul radio cu răutătosul lui operator, imbarcându-se într-un coșicug high-tech Relaxa 2027 pentru oameni (încă) vii ai unei corporații chineze. Pe durata noilor evenimente, veți avea ocazia să reconfigurați superagentul după cum vă poftește inima, investind în alte implanturi decât cele alese în campania principală sau dimpotrivă, puteți să încercați proba de foc: purcările lui fără Level Up, răspălită de altfel cu

Cyberacala la vânătoare

Am o veste șocantă!





Setea de sănse î-a intuiecat ratiunea

Dovezile sunt clare: oamenii buni, Adam Jensen nu este altcineva decât Cyberacula, precursorul lui Nosferatu Denton. În lumina acestui fapt, orice gamer normal poate degusta Deusexiajada printre-un filtru proaspăt.

Deusexoidvania

În afară de a lămuri perioada de tăcere dintre misiunile principale HR, Missing Link nu face mare lucru în



Yess, mi-ay dat mie postul novi

Metroid. E aproape păcat să nu folosiți deloc proaspătul revolver, una dintre cele mai eficiente și mai satisfăcătoare arme de foc din toată seria, dar merită și să dați testul suprem. Încercând să terminați cele cîteva ore de joc (sase-săptă, în cazul meu) pe nivelul maxim de dificultate, fără să investiții vreun punct în împlinări, să porniți vreă alarmă sau să omorați pe carea și cu un număr minim de take-down-uri non-lețale și utilizări ale Stun Gun-ului. Prima parte a jocului forțează sau cel puțin îmbinde puternic la o astfel de abordare și stealth-ul rămîne, după mine, în continuare, cel mai aromat și intens mod de a savura nouul Deus Ex.

S-a rezolvat și problema luptelor cu boși, care au stămput multe nemulțumiri: călătoria mea prin DLC s-a finalizat cu un singur golj în bisacat în capul bozilului, din fundul grădinii. Nu îl luptă dreaptă, băgăt în podea până la brâu, nimic de genul asta. Am reincărcat apoi și l-am pus jos din nou, de data asta dintr-un takedown banal, după o sesiune prelungită de strucătură. Cu tot respectul, dacă întâlnirile de genul asta din HR au fost criticate, nu înseamnă că trebuie să reduci bozișii la statu-

Mie unuia DLC-ul nu mi-a adus nimic care mi-ar fi lipsit cu adevărat; merită butonul mai mult din curiozitate, pentru a vedea ce se întâmplă când rețeta din HR înțâlnește un design de nivel net superior și o grafică puțin mai arătoasă și frumosă.

VERDICT LEVEL

- designul de nivel
 - grafica impecabilă
 - dificultatea cu o mă mare
 - ne aduce nivici cu aderentii deschisit
 - întrigă banală, MPC-uri generice
 - soluția pacientă, dacă țină de farmec

PF SCURT

Bacă într-o lăzără nu v-ai sălbat de HR și vorbi un mic de-
ser, s-ar putea să merite. Altfel, există prea multe apartii
recente mari și interesante ca Missing Link să mai poată

CERINTE MINIME: Prețul de vânzare

ALTERNATIVA VAMPIRE THE MASQUERADE - BLOODLINE

Prețul din 5 euro în plus, glăzit tot pe Steam unul dintre cele mai bune RPG-uri fără să fie o tragedie, împreună cu cel mai recent patch global creat de comunitatea fidelă și activă, este perfect jucăabil și cu mult mai interesant decât Desura lui Cyberpunk.



TAKE OFF HELICOPTERS

**„Take ooooon, take
oooooff”**

D e când am arătat X52Pro-ul din redacție, să-mi joc și eu simulatoarele spațiale ca omul mileniului trei, lumea care contează (atunci când se împart norocul și paginile) își închipuie că mă aflu în aceeași relație intimă cu simulatoarele de zbor (în special cele de elicoptere) ca Ghinea cu simulatoarele auto.

Ești adevărat că de-a lungul timpului am învățat să simulez interesul și pricinerea într-o gamă largă de domenii, inclusiv cel al simulării, dar realitatea crudă este

că, atunci când sunt nevoie să pun în practică cunoștințele acumulate în lungile sesiuni de lectură manuală (pe care le citesc din scoarță în scoarță, fără glumă), reușesc să mă prăbușesc ca pilotul rom la marginea heliportului. Expertul nostru unic și adevărat în materie de simulare a zborului este entitatea redacțională Stefan a PIIG. Care entitate a fost își spălit cu Take on Helicopters, dar a refuzat cu poliție și fermitate o asemenea cinstire aeronautică. Și fiindcă m-a măncat în fund să mușc mai mult decât por duce (DCS: BlackShark, o bijuterie de simulator, dar foarte neprietenos cu începătorii), privirile stăpâni s-au îndreptat către singurul om care și-a manifestat dorința de a deveni al doilea expert în domeniul

simulării din redacție, fără să țină seama că, dacă i se va împlini vrearea, va trebui să se bată pentru cele două simulatoare lansate la fiecare cinci, săse ani. Atât de mare a fost increderea stăpâni și atât de greșit au fost interpretate lacrimile din ochii meu când am aflat că am de scris Take on Helicopters, că am primit cinci zile pentru a-i delecta pe cei săse pasionați ai simulării cu un articol demn de un al doilea Ștefan a PIIG. Teapă. Mă prăbușesc și încep să-mi placă. Trădare, ați ajuns pe mâna unui diletant. Însă tot e bine, căci acest diletant are bunul simt să nu se plângă de complexitate într-o simulare. Și, cădeodată e bine să afli de la un începător căt de prietenos cu el a fost un sim...





Companiile te căută!

Dar să o luăm de la început și să discutăm puțin despre câteva particularități ale simulatorului nostru care nu au neapărat legătură cu simularea. Take on Helicopters este creația studioilor Bohemia Interactive, cunoscute publicului amator de militariere pentru seria ARMA. În mod ciudat, Take on Helicopters nu este un simulator militar probabil ar fi avut un concurrent serios în DCS: Black Shark), ci tratează un domeniu ușor ignorat, și anume aviația civilă. Mai exact, elicopterele civile. Cool.

Nu stiu absolut nimic despre elicopterele civile, dar cum sunt mai puține de învățat decât în Black Shark, unde sistemul de armament și ABRIS-ul te rau două jocuri în sine, mă simt mai puțin copleșit de măreția zborului. Singurul neajuns ar fi lipsa explozilor, care cresc factorul distractie, dar Take on Helicopters a apelat la o smecherie interesantă pentru a atrăga jucătorilor că și civili poarte fi EPIC și FUN. Este vorba de o campanie single de vreo cincisprezece misiuni, cu un storyline care ne introduce în combinaționul lui Tom Larkin, fiul decedatului Harry Larkin și unul dintre proaspetii moștenitorii ai companiei Larkin Aviation. Compania trece prin vremuri grele, competiția (Vran Corp) nu doarme, iar micul pilot Larkin va trebui să o repună pe picioare acceptând diverse contracte, de la tururi aeriene ale Seattle-ului până la o filmare de... balene. Banii căștigați pot fi investiți în alte aparate de zbor și aşa mai departe. Foarte drăguță abordarea, mai ales că storyline-ul reu-



șește să-ți dea impresia că nu e pus acolo doar de umplutură. Majoritatea misiunilor se desfășoară, cum îl stă bine simulatorului, în două zone imense, Seattle (aproximativ 3 600 de kilometri pătrăți) și Asia de Sud (vreo 14 400 de kilometri). Zonele sunt superbe și detaliate, dar tot dezmarșul grafic are un preț: eu n-am reușit nicicum să obțin un FPS mai mare de 18. Recunosc, am cam râmas în urmă cu tehnologia, dar nici jocului nu i-ar fi stricat o optimizare mai acătări. Oricum, dacă vă ţine racheta (sau nervii să îl jucăți cu un framerate submediocru), vă veți bucura ochii cu o serie de peisaje (cittadine sau nu) încântătoare. Sau cel puțin aja par din aer.



Zboară, bă!

Elicopterul, stimați cititori și criticoare, este o creațură nobilă a vâzduhului, pe cât de frumosă, pe atât de greu de strunit. Dacă într-un simulator de avion, oricără de nepricopești ați fi, tot reușiti să ridicăți păsărioul de la pământ după căteva încercări, elicopterul este ceva

mai parșiv și necesită ceva mai multă atenție. Din fericire pentru amatori și/sau începători, Bohemia s-a gândit și la cel mai nepricopești dintr-o noi și a introdus o serie de tutoriale foarte utile. și interactive.

Probabil ca să compenseze manualul cam subțirel pentru un simulator (vreo 50 de pagini). Apreciez efortul, mai ales că respectivele tutoriale chiar au reușit să mă învețe ceva și să facă jocul mai abordabil până și pentru un începător ca mine.

Oricine a încercat și, probabil, a eșuat să învețe karate spălând

geamuri, ca ninjaiul să mic din Karate Kid, probabil va încerca să joace și Take on Helicopters cu tastatura (chiar găsim pe net un reviewer care l-a jucat cu mouse și tastatură). Sau cu un gamepad. Probabil merge dacă opățăți pentru un model de zbor foarte simplificat (sună trei setări), deși nu e chiar floare la ureche. Pe simulare, e puțin mai complicat și aveți nevoie de un stick bun ca de aer. Eventual și de o perche de pedale. Nefind un veteran al domeniului, nu-mi pot da cu părearea că de autentic sunt simulate aparatele de zbor și că de realist se comportă, dar vă pot spune cu siguranță că, pe nivel maxim de realism, Take on Helicopters se joacă și se simte ca un simulator, nu ca un arcade semi-scălit cum era, de exemplu, seria Comanche. Probabil copiii minune ai zborului virtual îi vor găsi căteva chichite, dar pentru amatori cu pretenții de simmers și vise de mărire, Take on Helicopters pare „the real deal”.

cloLAN



VERDICT LEVEL

- elicopter
- interfață
- campanie singură
- familiu de resurse

PE SCURT:

Nu are nicio să îl încercezi decât suntești pasiștag de zbor și elicopter, dar vă eferică de giganții genului (în primul rând în Black Shark).

GAMĂ PRODUCATOR

► Ofertă standard

DISTRIBUITOR/BIROU

► ON-LINE

► Distribuitor local

► Memorie

► Shader

CERINTE MINIME: Procesor

► Accesoriu

8

ALTERNATIVA DCS: BLACK SHARK

Simulator de elicopter de asalt pe excelență.

Erori au fost, erori sunt încă!

MIGHT & MAGIC HEROES VI

Au trecut mai bine de cinci ani de la înălțarea cu același număr și aproape zece de la Heroes IV, înșă genul strategiei fantasy are parte de reluare înaintemergătorului, King's Bounty, din multe puncte de vedere mai apropiat de suflul celor care au considerat că HoMM II și III sunt cele mai bune din serie, atât ca sistem de joc, cât și prin stilul grafic 3D abordat, care păstrează cea mai mare parte din farmecul sprite-urilor intact. Cred că e adevarat; dacă există un titlu TBS care să fi fost butonat până și de fanii Counter sau FIFA, pe care aveai aproape întotdeauna cu

cine să-l butonezi, Heroes III este acela.

Vă dați seama că m-a apucat neliniștea când am aflat că totă treaba cu harta strategică se va simplifica și modifica pentru cea de-a șasea ediție, alături de multe alte reprojecții destul de profunde, anunțând parță un nou Heroes IV, cel care s-a îndepărtat până acum cel mai mult de formula originală (trierea la Full 3D odată cu cinciu nu se pune). Am avut incredere în capacitatele Black Hole Entertainment, dar am fost totodată îngrijorat să afiu ce înseamnă schimbarea de vizinie în contextul în care moda actuală a simplificărilor înseamnă mai degrabă imbecilizarea unor clasică. Ce s-a ales de joc? E mai complicat, citiți în continuare.

Ashan ca-n povești

Înălțată cu Heroes V și implicit scoaterea din funcțiune a New World Computing/3DO, decorul s-a mutat din Erathia în Ashan, univers dezvoltat de când Ubisoft a pus mâna pe franciză. Aparent, oamenii și-au dat seama că săritura cu prăjina dintr-o lume-n alta a lăsat o gaură numai bună de umplut. În consecință, evenimentele campaniilor din Heroes VI urmăresc odrasile Duceului Slava al Dinastiei Grifonilor, într-un lanț narrativ care prede Heroes V și face o mică punte spre trecut prin trimiterile la societatea Ancients, lătent principal din seria Might & Magic.

Vă spuneam și-n preview: nu m-au dat pe spate nici



Stronghold, corespondător de sălbatic ca aspect



Insula Comorii



Might'n Magic. Treason and Plot

nu este în acord cu jocul și nu îl pot recomanda. În mod similar și jocul Warframe nu poate fi recomandat, deoarece este foarte scăzută posibilitatea de a crea campanii și apăr ocazional personaje simpatici. În final, un flick standard despre trădare marcată. Ești tu, înțeles? În care membri/parteneri familiilor/frăției se întâlnesc care mai de care, cu răsturnări (previzibile) de slăbit, iar scriitura de o calitate variabilă, mal mult slabă, îl ajută cu nimic, sabotând astfel și vocea acting-ului, de o calitate mult mai bună față de predecesor. Partea frumoasă este că tutorialul este integrat perfect în povestea și că nouveniți vor avea parte de cea mai blândă și mai lină introducere posibilă în serie.

Nu pot să nu remarcă însă că tonul narrativ grav, întunecat, adoptat în special de când Heroes a trecut la UI, se potrivește ca cu naștere stilului grafic plin de culori, usor naiv și cu vizibile influențe anime. O fi cuestionare de gust, dar să zic sic și tare că-mi placea de o sută de ori mai mult vizionarea kitchosă de high fantasy optezat cu poveste pe săbion bine stabilit (două părți singure, o parte sex și topping de trădare și complot) spusă cel puțin pe jumătate la mijloc, cu o sinceritate infantilă și elan de mamut (sic!) conform unor canone nu foarte îndepărtate de scrierile lui Dumas, dacă autor al mai multor dzuzini de romane de dzuzini în care s-a strecurat un „ceva” care trece cu briu testul timpului, lucru atestat de probabil cea mai mare parte a bibliotecilor din lume. Există ceva realmente distractiv când aştept să vezi noile născoturi pe schelet fix ale scriitorilor de „bestselleře” <-copyright Eco - care pot rezulta în situații, concepte, personaje și mai ales dialoguri create cu o incompetență legitim comercială, absolut adora-

bilă și bogată în măcarismul de haine și călăuzirea pernă/colță deosebită și quencher. Aproape totul este incontestabil singurul TBS care duce spiritul respectiv aproape intact pe tărâmul celor trei dimensiuni, cu valoarea adăugată de influență puternică a basmului său.

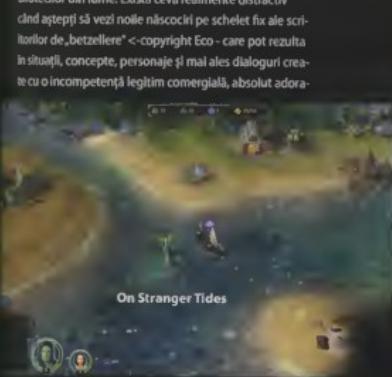
Revenind la capra vecinului la olele noastre, dincolo de aspectul audiovizual convingător și nașterea bine integrată în joc, dar lipsită de vla-gă, campaniile oferă multe ore de joc (vezo 30-40, poate chiar mai mult), presărate cu multe confruntări dificile, inclusiv lupte cu boși - dar ceva mai slabă decât cele din King's Bounty, până la urmă și acelea simple schimburi plăcute de punini. După completarea campaniei-tutorial cu Haven (ex-Castle, pentru cei care s-au oprit la Heroes III), jocul dă acces la cele cinci campanii principale, una pentru fiecare facțiune din joc. Ele pot fi abordate în orice ordine și completarea lor deschide o săsea campanie, ascunsă. Complet nouă este facțiunea Sanctuary, cu o tematică sălbatică îmbinând influențe din Orientul Îndepărtat (predominant chinezesc și japoneze) cu un specific acvatic, care aruncă în luptă niște uni-

Centauri, mult mai puternici decât li șițăți.

tăji cu adevarat interesante (și frumoase). O particularitate neferică a campaniilor sunt numeroasele questuri secundare și modul dubios în care creaturile ating rapid stack-uri colosale. Mai multe despre asta imediat.

Luăm puțin și de la spate?

Crișa asta (de identitate și accesibilitate) a lovit puternic și-n Heroes. Drept urmare, toate resursele speciale, în afară de bani, minereu și lemn, au fost cominate într-o singură, cristalul, necesară pentru multe tipuri de clădiri și în cantități foarte mari pentru cele avansate. Ca să facă lucrurile ceva mai puțin agasante, producătorii au împărțit hărțile în petice, al căror control este asigurat de un castel sau fort local. Sfemechia este că nu mai poți pur și simplu să răpești altul jucător sau mină cu



On Stranger Tides



La cumpărătură de portrete și abilități în Altar of Wishes



Frumoasele Town Screen-uri, substituite de animații 3D... abjecte

Eroul Anton, care nu vă face nimic rău...

În casu, evenimentul lucruând într-un mod ce invadă totul. În primul rând, am să discut unuia dintre jucători - pica respectivă doar „I win” în Mage Guild și altuia nu. Să, își să fără niciună respectivă era penibil de puternică și utilă pentru cel mai primă în Heroes III, de exemplu, unde, dacă avea Expert Earth Magic, destui puncte de mișcare și mana, putea topi pe toată harta în același turn. Astfel, în Heroes VI, orice oraș care deține un Basic Town Portal permite eroilor să ajungă la intrarea în el și să castige vrăja numai și numai atunci, putând să aleagă că destinajele orice alt oraș sau fort cucerit, iar Advanced Town Portal permite teleportarea unui erou în respectivul oraș, indiferent unde s-ar afla acesta pe hartă. Vraja necesită însă cea mai bună parte din punctele de mișcare și consumă mana, limitând astfel utilizarea sa excesivă și făcând imposibile manevre de genul „hopa eroul dispăr în provincie și apăre cu ditamal armata în același turn”.

Ba mai mult, artefactul suprem (Tear of Asha), necesar unei super-clădiri specifice fiecăriei rase în oraș, nu mai trebuie să îl obeliscul și dezgropat, ci vine sub forma unui disc fragmentat (trei bucăți) care, odată adus acasă, permit construirea (contra unui cost semnificativ). Cum bucățile sunt cam imprăștiate pe hărți, nu se mai pun probleme curselor nebunăști către „locul binecunoscut”, ci presupune caffeli uneori foarte dificile sau invingerea eroilor care dețin celelalte fragmente. Pe de altă parte, unele hărți nu conțin deloc Tear of Asha, iar atele conțin mai multe astfel de obiecte, lucru care mi se pare mai mult sau mai puțin stupid, dar în tot cazul reflectă o decizie bună pentru echilibrarea șanselor și dă hărților o rejugabilitate sporită.

Un pas înainte și doi înapoi

Totuși, toporul a lovit și unde nu trebuia. Mai precis, nu mai există niciun fel de Kingdom Overview, unde să vezi exact influențul zilnic de resurse și săptămânal de unități, numărul de forturi, mine și clădiri speciale deținute și nicio hărță strategică mare pe care să apară

ultimul părțit de eroi și să te bucuri de ele până când respectivul reușește să trimîngă recuperatorul, ci trebuie să capturezi „primăria” teritoriului pentru a-l face al tău.

Astfel, poți cel mult întreprinde producția înamicului atât timp cât un erou de-al tău e staționat „pe gura” unei astfel de clădiri. Atenție însă, nici veciul terțip cu spum de eroi nu mai funcționează, pentru simplul fapt că modificările aduse la nivelul strategic de producători fac nerentabil să-ți peste 2-3 eroi deodată, iar această sunătintă devenită mai valoroșă în propriul castel principal sau în deplasare. Cum să? Ei bine, în afară de eroii de punere, fiecare călăreț recrutat ulterior este musai cu maximul cinci niveluri mai slab decât cel principal și tarif în consecință. Astfel, dacă eroul inițial atinge nivelul 25, eroii recrutabili vor fi de nivel 20, cu un prej usturător, pe măsură experienței lor. Credeți-mă, nu e plăcut să ai de ales între un erou secundar și construirea sau imbunătățirea clădirii care-ți dă creaturi de nivel maxim (Elite), mai ales că, după cum am constatat în skirmish-urile versus AI și hărțile jucate în multiplayer, nu pre ajungi aproape niciodată să dai pe-aflări de banii și resurse. Nici achiziționarea timpuriu a multor eroi nu prea funcționează, fiind-

că devin oricum din ce în ce mai scumpi. Totuși, în skirmish am reușit niște blitzkrieg-uri devastatoare pe hărți medii, cumpărând prima dată Hall of Heroes și doi eroi secundari, cărora le-am atribuit skill-uri administrative și de mobilitate și de ale căror armate s-a bucurat pe loc cel principal. Un alt punct pozitiv îl reprezintă posibilitatea de a cumpăra toată armata globală disponibilă la un moment dat din orice castel sau fort (fortul și limitările lui unități ne-upgrade de rău măci), scutind jucătorul de o mulțime de micromanagement inutil și nu tocmai placut, dar care, mai demult (în puține cazuri, ce-i drept), facea deliciul anumitor partide strâns și deschidea noi oportunități. Revenind la resurse, limitările temporale fac din abilități mai puțin interesante în iterările anterioare adesea atrăgătoare (ex. erou care oferă o bucată dintr-o resursă pe zi), iar unificarea resurselor speciale într-o singură, cristalul, dă bătălii mult mai aprigie pe preioasele mine.

Simplificat și echilibrat

O altă dovadă a unei echilibrări constiente vine din implementarea Town Portal sub formă de clădire în fie-



Un oraș Sanctuary 80% construit



Către vărtejii



marcaje cu minele cucerite și este lăsat cu minimap-ul, harta normală și abacul. Devine extrem de enervant să planifică construcția și recrutarea fiindcă, deși poți evidenția cele parțiale deținute pe hartă, numărarea teritoriilor după acest raționament și stabilirea numărului de cristale, lemne adunate zilnic nu coincide neapărat cu realitatea. Unele au și o mină de aur, altele vîn mai degrabă cu o clădire care-ți crește numărul maxim de recruti pentru un anumit tip pe săptămână și nu ai cum să vezi că și de unde intră decât manual, pierzând o mulțime de timp. De exemplu, dacă intri pe un teritoriu neutru, degeaba ai cucerit fortul, fiindcă pentru a beneficia de resurse trebuie să cuceresc și minele sale, protejate de regulă de neutră. În schimb, dacă ai cucerit un fort inamic și respectivul luas în stâlpire minele din zona de influență a acestuia, ele îi se atribuie automat. De fapt, în simplificarea foarte binevenită sub anumite aspecte, producătorii au reușit să complice incredibil de mult sotocurile firești pe care îl le puteai face rapid în orice altă ediție Heroes. Același lucru se întâmplă și pe harta tactică, unde statisticiile unităților sunt comprimate, fără a mai arăta de exemplu raza de

acțiune / eficiență a trăgătorilor de la distanță, dar și atunci când încerci să vezi din anumite zone

harta principală și să dai clic înainte pe unimile, cărora fi fost foarte nimicit să-ți permită consultarea forturilor, orașelor și eroilor proprii pentru planificarea atență a următorului turn. Așa că, după ce turnurile nu sunt simultane, ci secvențiale, producătorii nu vor cu niciun chip să-ți permită rezumarea propriului turn la acțiune și rezervarea timpului pasiv pentru planificare. Singura scuză posibilă ar fi fost că ratele mișcărilor vizibile ale adversarilor, dar, hal să fii serioși: era mare brânză să includă un buton prin care să rezevi mișunării adversarilor pe partea vizibilă din hartă? Ce bun ar fi fost aci și



Unde să băgăm și punctul asta?





vechiul Kingdom Overview! Ia-l de unde nu-i

O altă frustrare, cel puțin pe durata misiunilor din campanii, este că par să nu fie aproape deloc testate. Adicătelea, AI-ul nu prea mișcă din castel decât în anumite momente scriptate și atunci misură prost. Apoi, dacă jucătorul pierde prea mult timp (și nu neapărat foarte mulți trupe) bătându-se cu neutri pentru quest-uri secundare, se poate trezi cu un stack invincibil între el și obiectivul principal, pentru simplul fapt că nu mai are de unde să procure suficient de multe unități, cu sau fără castel. Un obicei și mai comun este ca facțiunile AI să atingă stack-urile astronomice, pe care, dacă le mai poți răpune cumva, va fi val și amar și se va întâmpina după multă, multă suferință. Motiv pentru care une-

le misuni din campanie se transformă în curse contra cronometru către obiectivul principal, cu toate că sunt populate de numeroase quest-uri și locații secundare - de care nu prea ai timp să îngrijorăști dacă vei să mai poți termina harta cu succes.

Aici vine momentul să menționez că și Mage Guild-ul a zburat din schema de construcție a orașelor, fiindcă, mai nou, toate abilitățile și magiile sunt deblocabile din arbori de abilități al fiecarui ero în parte.



Podul care mă despartea de Koniec



Luptă pe viață (pentru mine) și
pe moarte (pentru înamic)



Samuraiul valutist

Unde-s eroii de altădată?

Încercarea de a oferi jocului aproximativ egale tuturor eroilor și facțiunilor se simte și din regăderea sistemului de abilități și vrăjii, controlate acum exclusiv de către jucător și cu posibilitatea de a-i planifica fără erore dezvoltarea eroului. Cu excepția obiectelor și artefactelor adunabile pe harta, aproape total jocul de foliu în care alegi să investești punctele obținute pe măsură ce eroii îți cresc în nivel. Respectiv, există două mari categorii, Might și Magic, pline de subcategorii în ale căror arborescențe găsim abilități active și pasive. Might reușește de fapt sătăcătoare să aplice abilitățile de la „vrăjii” în timpul luptei sau cu efect automat pe harta tactică, precum și pe cele administrative, cu bonusuri pentru resursele găsite pe hartă și numărul de creațuri recrutabile în tinutul/castelul în care se află respectivul ero, baștă diplo-

majă și alte cîteva aspecte. Magic conține totalitatea scăllor de magie, cu vrăjile aferente, dar și abilități pentru creșterea eficienței sau duratei acestora. Sistemul îți permite, de exemplu, planificarea unui administrator/economist care să susțină eforturile unui alt ero, centrat pe ofensivă, fie ea prin magie sau putere brută și tactică, în timp ce un al treilea ero poate primi rolul de explorator, adunător de resurse neprotejate și sabotor al mijloacelor adverse (hunter-gatherer, ce mai). Ar fi de menționat că eroi sunt în continuare împărțiți pe afinități, might sau magic, iar atributele principale care le vor fi crescute automat la creșterea în nivel sunt influențate de afinitatea respectivă, care guvernează și abilitățile disponibile pe diversi arbori. Bunăță, un mag nu va avea acces la abilități ofensive și tatiche foarte avansate, dar nici cavalerul nu va pupa vredoată cea mai devastatoare și eficiente vrăjii și abilități aferente.



Bossfight cu Șaihuluud/locă



Nu putea lipsi din program Mass Haste-ul



De asemenea, în tandem cu noul sistem de scenarii/dueluri online și dinastia persistență care guvernează tot jocul (în zic imediat ce-i și cu asta), puteți crea eroi optimizați pentru dueluri și chiar specializați, de exemplu, pe apărare în dueluri de tip asediu. Avantajul major este că avansarea în nivel și vrăjile disponibile nu mai sunt lăsate la volă întâmplări. Mai înțeț minte căt de frustrant era să fi nevoie să alegi între Tactics și Estates cu un mag de nivel 15, care nu avea ce face cu ele sau cum te simțea când aveai armată umană și primeai Animate Dead. În timp ce adversarul dădea de jackpot cu un Chain Lightning? S-a terminat cu aşa ceva! Am „doar” căteva zeci de ore de Heroes VI la activ, dar îndrăznesc să spun că selecția de abilități și vrăji pare bine echilibrată. Pe deasupra, eroii au primit și un sistem de reputație, cu extremitatele Blood și Tears. Dacă, de exemplu, un grup de neutrăli și la sănătosoara în față armat cu numeroase, poți alege să-l urmărești și să te lupfi cu el (rezultând invariabil într-un măcel), chestiile pentru care primești puncte Blood, în schimb, dacă îl lasă în pace, vei marca puncte Tears. Blood și Tears nu sunt

puse numai de formă, fiindcă unele artefacte necesită un punctaj minim pentru una dintre acestea ca să poată fi folosite. La fel, o parte dintre abilități sunt guvernate de Blood sau Tears. În general, vrăjile și abilitățile ofensive vor deveni mai eficiente pentru eroi cu reputație mare Blood. În timp ce vindecările și defensiva sunt influențate de Tears. Desigur, o parte dintre skill-uri rămân neutre și nu sunt afectate în vreun fel de reputația eroului. Iată cum puteți optimiza acum simțitor eficiența eroilor și prin decizile luate pe harta strategică. Kudos Black Hole Entertainment pentru asta!

Din păcate, în această echilibrare binevenită de altfel se pierde farmecul vehicular eroi. Eu unul, când zic Heroes III și Rampart, zic Elleshar și Mephala. Dacă-i Tower, să fie Solmyr! Că să nu mai vorbim de Jedidite la Dungeon sau Isra, Thant și Vodimona când te dai cu seleștelii, bașca celebrul Crag Hack al Stronghold-ului. Pe vremea aia, dincolo de specializarea și mutra eroilor, ajungeai să cunoști care abilități sunt mai probabil să-ți pică în funcție de eroi și automat își formai preferințe puternice pentru unu sau altul. Noi eroi „corecti politici”

nu mai păstrează personalitatea celor vechi, iar specializările lor „reajustează” nu mai sunt la fel de puternice și influente, motiv pentru care, în afara ducelui Slava, nu am reținut nici măcar un alt nume de eroi nou (fiindcă veți regăsi și-o parte din vechea gară, însă cu valoare multă nostalgică). În fond, însă, nu-i nimic, fiindcă oricui îl e dor de-un Heroes mai vechi poate să-l joace pe respectivul.

Tic-Tac-Tic

Sistemul de clonigeli se bazează pe cel din Heroes V, unde avem părăștele, nu hexagoane, iar ordinea de mișcare a unităților nu mai este dictată de viteza, rezervată acum strict pentru rază de deplasare, ci de inițiativă. Eroul rămâne deosebit, dar poate influența soarta luptei nu doar prin abilități pasive, ci și prin cele active, fie că vorbim de simplul său atac pe tură sau aruncarea unei vrăji. La asta se adaugă o abilitate specifică fiecăriei facțiuni, care se încarcă pe parcurs și variază de la creșterea caracteristicilor defensive și ofensive la animarea mortăciunilor sau blagoslovirea unui stack cu invulnerabilitate temporară – chestie oarecum inspirată din noile King's Bounty. Mai multi, tot similar KB, clăpătul de luptă este populat cu tot felul de obiecte care oferă bonusuri unităților aflate pe rază lor de acțiune, puncte de mană eroului, dar și cu tot felul de capcane care limitează opțiunile de deplasare. Proaspăt este sistemul de cover, care permite unităților să se adăpostească după obiecte, reducând semnificativ eficiența atacurilor ranged asupra lor, dar și posibilitatea de a-i cocăta o unitate în turnul principal al fortăreței, de unde respectiva poate dezliniții atacuri distante fără penalizare asupra tuturor adversarilor în afara celor aflată în imediata vecinătate a lui (aspecte care amintesc de abordările similare din Heroes IV). Cum abilitățile și vrăjile (care încă necesită puncte de mană) au și un timp de cooldown, sistemul evită utilizarea abuzivă a oricareia dintre ele și cere în consecință mai multă precauție în alegerile curzuinței de acțiuni.

În lupte devin evidente inclinațiile fiecărei facțiuni. Haven excellează la defensivă și vindecare, împingând către eroi cu aliniament Tears, foarte rezistenți, cu mobilitate limitată (dar vorba aia, avanseză incet și sigur, ca



tancurile nusești). Necropolis face exact ce-a făcut bine din totdeauna, copleșind numeric și etaland blestemele și regenerările perverse, cu toate că și-a mai pierdut din mobilitate, iar avanțul înmulțirii excesive este atenuat oarecum de faptul că vrăjile de vindecare, disponibile pentru toți și foarte eficiente la Haven) permit și refinvirea permanentă a unităților din stack-uri, în limita punctelor de viață restaurate. Inferno, deși foarte interesant, ajunge cumva fațăjunea pentru experți. Sună foarte haotici, nu-i ajută excesiv tactică și chiar dacă ai capacitatea oferită bunicele, devin foarte usor de bătut în absența unui erou foarte puternic specializat în magie ofensivă.

Stronghold menține într-adevăr pe atacuri necrucișoare și o rezistență remarcabilă în fața magiei, așa cum au făcut și până acum. Noua față, Sanctuary, este una foarte puternică (practic, alături de un Necropolis pe steroli, ca întotdeauna și Haven, domină topurile multiplayer), dar nu neapărat pentru începători, pentru simplul fapt că necesită abordări tactice avansate și ingeniozitate. Ce fac ei bine este să-și folosească o parte din unități și abilități pentru „crowd control”. Impiedicând înamicului să le atace restul unităților, a căror ofensivă și de regulă concentra asupra celui mai periculos stack advers. Practic,

„curăță” firma concurență, începând de la director și terminând cu portarul.

Trebule să recunosc, bătăliile tactice din Heroes VI sunt într-adevăr de excepție, poate chiar cele mai bune de care a avut parte seria până acum. și aici se infiltracează simplificarea însă, fiindcă nu ai nicio posibilitate să vezi ce range are o unitate sau cu cât anume îl scade eficiența dacă este mai departe de lină sau respectiva se află în cover. Bravo! Contează enorm poziționarea unităților, căle de acces pot fi blocate cu stack-uri mari, care ocupă mai mult spațiu, trebuie să fi atent când ataci pentru a nu-ți cășpi din propriele unități și soarta unei lupte cu sorti potrivnic poate fi aproape mereu înfoarsă în favoarea ta de o tactică superioară. Din păcate, ca și pe harta strategică, Al-ul nu reprezintă o mare provocare în bătălii, luând adesea decizii previzibile, dintre care unele de o stupiditate monumentală, motiv pentru care, după un grad de dezvoltare încoloc, am preferat să bifez „quick combat” în opțiuni - de notat faptul că jocul îl permite la finalul luptei să o relei manual dacă nu este satisfăcut de rezultatul obținut automat. Așadar, adevărată provocare vine din confruntarea unui jucător uman.

Confluxul, Iua-l-ar refluxul!

Acesta e numele nouului sistem online născot întru Heroes VI, nu foarte departe de Battle.net-ul celor de la Blizzard... dectă din punctul de vedere al implementării inteligente și accesibilității. Deși, parțial, tentativa are multe idei bune în spate, a fost pusă în practică mai mult cu picioarele. Totul pomenește de la contul Uplay, care permite crearea unei dinastii în Conflux. Personajul avansează pe parcurs în nivel și în ligi inferioare către ligi superioare, iar jucătorul acumulează puncte pe care le poate cheltui în Altar of Wishes atât pe abilități dinastice din ce în ce mai puternice (atributibile inclusiv eroilor secundari cumpărați în single), cât și pe titluri de nobilie, portrete și alte fleacuri, precum și pe artefacte de dinastie care pot crește în nivel pentru a oferi bonusuri mai mari și mai diverse. Una dintre probleme este că, în felul asta, jocul reclamă o conexiune permanentă la Internet, fără de care nu ai acces nici măcar în single player la abilitățile globale și obiectele deblocate și îmbunătățite, ceea ce face misiunile de campanie mai dificile extraordinar de grele, deoarece au fost gândite să fie abordate cu avantajele date de dinastie. Pe de altă parte, dacă, dintr-un ghinion, se intrerupe brusc conexiunea la Conflux, al cărui unicid de a pierde ora întregă jucată sau chiar noi misiuni de campanie deblocate, chestie pe care am părțit-o de mai multe ori și mă-a dus la exasperare. Faptul că dinastia îl afectează jocul singur și acesta și gândit să o săptămână monumentală. O intrerupere succință a conexiunii poate duce la adeverăate dezastru, ca să nu mai vorbesc de bug-urile care există oricum în minutul Conflux. Eu văd implementarea asta ca pe o încercare de a descuraja pirateria, care însă capătă soarta turorilor DRM-urilor draconice și abuzive, adică mai mult supără cumpăratului legitim și-l face să se gândească serios înainte de a-ți mai cumpli prea mult produs. Cel care-l joacă pirat probabil nu-l va cumpăra oricum și veți observa pe forumuri că majoritatea celor care se plâng de dificultatea excesivă a campaniilor sunt de regulă utilizatorii de copii ilicite. Plingerile piratilor însă o pondere mult mai mică decât înjurările și boicotele celor care și-au pierdut de nenumărate ori progresul în single din pricina drăco-



venie online. Concluzia v-o las vouă.

Altfel, Conflux vine și cu părțile lui bune. Sub aceeași dinastie, poți crea numeroase configurații personalizate de eroi pentru a le folosi în scenarii și dueluri multiplayer, predistribuindu-le punctele în abilitățile optimizate utilizării preconizate. Există și o listă de prieteni, unde poți adăuga, împotriva voinței lui, orice utilizator

In loc de nagas



Conflux prin introducerea numelui său în cîmpul editabil de căutare. Din fericire, cei care se simt hărțuiți pot bloca oricărăd jucători care le-au lăsat prietenia cu forța.

După ce am încercat de vreo zece ori să duc un scenariu și nu un duel multiplayer la bun sfîrșit și de fiecare dată am câștigat prin deconectarea adversarului (în ciuda simplificării, partidele durează în general ore bune), am vrut să-l cer ajutorul lui Koniec. îl adaug în lista de prieteni, fac jocul multiplayer și... cancell Nu tu buton Invite Friend, nimic de genul asta. Intră în schimb un necunoscut, pe care-l dau afară scurt. OK, face Koniec jocul și pune o parolă, căutând să mă Invite. El este descupitorul genială metodă de a juca Heroes VI cu cei din lista Friends. Înțeță bine! Creezi un lobby parola, ca să nu-ți intre oricine, apoi accesezi lista Friends. Comuji la modulul de chat, selectezi canalul creat automat de lobby-ul jocului, apoi revi la lista Friends, făcă hoćepe pe prietenul în cauză și dai clic pe al treilea mic simbol care apare sub el, invitându-l pe canalul lobby-ului. Nu se termină însă aici! Prietenul nu ocupă automat un loc liber de joc, ci trebuie să acceseze din meniu modul multiplayer, Join, apoi să deruleze prin toate partidele disponibile pentru a vedea în sfîrșit lobby-ul inițiat de tine. În cazul meu, găsesc lobby-ul lui Koniec și dau clic pe Join. Wrong password! Negruie, ce? Păi nici nu mi-a cerut vreo parolă. Încerc din nou. Wrong password. După ce mi-am descur-

mat jumătate de scalp scârpinându-mă, văd undeva în dreapta, discret, prin lista cu opțiuni de joc inactive, un foarte discret câmp care zicea „password”. După epuizarea repertoriului de injurături, mă aflat în sfîrșit în multiplayer cu prietenul meu, Koniec. Istoriora este edificatoare și încredibilă: nu să mă mai necesite comentarii suplimentare. la asta se adăugă frustrarea de a nu putea face efectiv mai nimic pe durata tutelor celorlăți, motiv pentru care Heroes VI se joacă în fereastră, eventual cu un serial pornit, la care să te uiti intermitent.

La sfîrșit de drum

Deși Heroes VI a făcut mulți pași curajoși într-o direcție modernă, în mare parte bună pentru tot ce înseamnă fricație și nu și-a abandonat esența, delectând cu o grafică superbă, faciunii echilibrate și zeci, poate sute de ore de conținut, o dă în bară în egală măsură prin simplificări excesive alături de implementarea unui pseudo DRM draconic și cauzator de probleme mai mult pentru clienții legitimi și un modul multiplayer cu mult potențial, dar găzduit în mare parte din colon. Interfața include socii unde-ți poți propăi scuturări după cum vrei către ecrane administrative pe harta strategică și către abilități și vrăji pe cea tactică, dar și în interfață comunității multiplayer. Cu toate acestea, lipsă unor funcții îndrăgite și mai aleas foarte utile din predecesorii nu

poate fi compensată pe această cale. Astă că să nu mai vorbesc de obiecte care apar cu întârzieri sau dispar de pe hartă, texte anapoda și legume de mici bug-uri și defecte. Fațăjuna nouă este fantastică, skill-urile sunt echilibrate, unitățile bine integrate, cu abilități inedite, iar luptele tactice au devenit un adevărat deliciu, însă, cu toate acestea nu stiu dacă va dăinu foarte mult pe hard diskul meu. Aș fi vrut să-l dău un calificativ mai bun, însă zidul de probleme și implementări cretinolești mă impiedică să o fac. În orice caz, shortcutul către Heroes III, care dărâuse din '99 pe desktop-ul meu, nu are motive să se simtă în primejdile, iar King's Bounty rămâne TBS-ul fantasy preferat dintre aparițiile mai recente.

■ Caleb

Ubisoft: e felul nostru de a-ți mulțumi că ai dat 50 de euro pe joc...



VERDICT LEVEL

+ Jocul este foarte bun și îmbogățit în comparație cu precedentul său. Multe unități sunt interesante și sunt echilibrate. Abilitățile sunt variate, existând și unele care sunt destul de speciale. În plus, există și modul de joc, care este foarte amuzant și distrusă și este foarte bună.

- Jocul poate fi considerat că este foarte draconic și cauzator de probleme. În plus, există și modul de joc, care este foarte amuzant și distrusă și este foarte bună.

+ Jocul este foarte bun și îmbogățit în comparație cu precedentul său. Multe unități sunt interesante și sunt echilibrate. Abilitățile sunt variate, existând și unele care sunt destul de speciale. În plus, există și modul de joc, care este foarte amuzant și distrusă și este foarte bună.

- Jocul poate fi considerat că este foarte draconic și cauzator de probleme. În plus, există și modul de joc, care este foarte amuzant și distrusă și este foarte bună.

PE SCURT:

Ce-i să facem de amărgul noastră bine și edificat, nedreptățile și greșelile spre modernizarea jocului, discărcați în modul de joc, nu sunt deosebite. Pe de altă parte, jocul este foarte bun și îmbogățit în comparație cu precedentul său. Multe unități sunt interesante și sunt echilibrate. Abilitățile sunt variate, existând și unele care sunt destul de speciale. În plus, există și modul de joc, care este foarte amuzant și distrusă și este foarte bună.

Nivel: Produs de Ubisoft. **Distribuitor:** Ubisoft. **Platformă:** ON-LINE. **Cerinte minime:** Procesor Intel Core i3, Memorie RAM 4GB, GeForce GTX 650, 1GB VRAM, 10GB spațiu de stocare.

ALTERNATIVA HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
În luna următoare, este săptămână să urmărești să circulașe pe harti noastre să lucrezi cu unități și abilități. Lăsați acasă proiectelele și să urmăriți evenimentele TBS!

78

REVIEW

PS3



Din lac în put și mai departe

UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION



Uncharted 2: Among Thieves rămâne unul dintre jocurile mele preferate pentru PlayStation 3. Având o distribuție de personaje bine pusă la punct, un fir narrativ extrem de captivant, presatrat în mod intelligent cu elemente puzzle, nu puțini au fost cel care au concluzionat că jocul este pur și simplu artă în mișcare, o adeverită capodoperă exclusivă, căci numai pe PS3 îl putem butona.

Am jucat primul joc din serie abia după ce l-am terminat pe al doilea, neștiind că-mi va deschide pofta, dar am găsit un joc decent prin comparație. Uncharted 2 a ridicat în mod clar mita, stabilind o limită aparent de neretinut pentru succesorul său, în cluda elementelor stealth nelăudabile, parcă forțat implementate. Uncharted 2 a fost un joc aproape perfect, căruia l-am și acordat titlul de jocul anului, dacă îmi aduc bine aminte. Însă Uncharted 3: Drake's Fortune nu dezamăgesc deloc, ba chiar din contră. Noul joc al celor de la Naughty Dog se vrea a fi unul dintr-o cele mai bune titluri ale acestui an și un candidat serios pentru titlul de jocul anului.

I'm back, baby!

După cum era de așteptat, acțiunea jocului începe brusc, precum un tren fugător ce traversează prin întima unei păduri aplicate de zăpadă, cu un Drake care a leșit din rohi de marionetă și a intrat în pielea unui vânător viclen. Sau cel puțin aşa vrea el să credă. După o scurtă horă în compania unor hulgani londonezi, ruptă parcă din filmele lui Guy Ritchie, unde ciomâgeala nu este ciomâgeală dacă nu implică și un WC „botezat” Lucky, ne întâlnim cu prima personalitate marcantă din Uncharted 3, Katherine Marlowe este un antagonist viclen, al cărui joc de scenă, timbru vocal, dar mai ales accent britanic de neconfundat, te determină să te îndrăgoșești de vocea



actriței Rosalind Ayres. Talentul nemăsurabil al acesteia reușește din start să ne ofere cel mai memorabil antagonist al lui Drake de până acum. Este o plăcere s-o ascultă rostind ceva, orice, fie și lipsit de substanță.

De aici și până la un artefact misterios, ce implică o mică lecție de istorie cu rădăcini prin secolul XVI, dar și legături cu un capitol pierdut din viața lui Sir Francis Drake, ajungem din câteva pahare și împușcături bine plasate. În scurt timp, vom străbate globul în lung și-n lat, din Franță până în Siria, în căutarea unei comori antice. Regina Elisabeta, puteri oculte, precum și diverse organizații secrete își vor băga, pe rând, crizale, întreaga teatru culminând cu descooperarea unui miliard de dolari pierdut în înimă deșertului, al cărui nume ne-



aduce aminte de Atlantisă.

Și totuși, în Uncharted 3 găsim o poveste credibilă, ce implică direct factorul uman și nicidecum divinitatea, pe Dravol sau orice neam de-al Necurătului. Ni se dezvăluie o conpirație interesantă, ce dezvoltă un adevară complicat despre relațiile dintre oameni. Logic, nu lipsesc nici scenele siropoase dintre Drake și Elena Fisher sau dialogurile apetisante din compania lui Victor „Sully” Sullivan. De fapt, jocul în sine pun foarte mult accentul pe relația dintre acestia, pe complexele lui Drake, pe loialitatea lui Sully. Ca suplinitor, fanii dedicati ai seriei vor afia cum a inceput trăinica prietenie dintre cei doi, astfel crescându-le substanțial atașamentul față de ambele personaje.

În timp ce povestea oferă elementul emoțional necesar, foarte bine structurat de la un capăt la celălalt, acțiunea din Uncharted 3 poate fi descrisă precum cea a unui blockbuster, și nimenei nu se pare mai bine la transpunerea în scenă a unor momente cheie memorabile precum cele de la Naughty Dog. Te vei confrunta cu o armată de pălanjeni veninoși, vei ataca un convoi militar





călare pe cai și veli rapid de pirati (unul dintre cele mai bune niveluri din joc). Pe surt, Uncharted 3 ne oferă o doză de sevențe care ar fi putut reprezenta cu ușurință punctul culminant al celor mai multe titluri lansate recent pe plată. Ca să nu mai vorbim despre aspectul vizual, mult

îmbunătățit, ce transformă Uncharted 3 în cel mai arătos joc pentru PlayStation 3 al momentului.

Are we having fun?

Însă cea mai mare schimbare adusă de producători campaniei single-player vizează sistemul de luptă corp la corp. Aceasta se simte acum precum o versiune simplificată a sistemului de luptă din Batman: Arkham Asylum, cu mai puține mișcări și acțiuni, dar animate mai realist, pentru a ne oferi o experiență de joc cât mai cinematică cu putință. Rezultatul final, chiar dacă de multe ori repetativ, este unul plăcut ochiului, căci ridicătă nu m-am simțit mai bine doborând o gorilă de 2 metri cu o dreaptă plasată ca la carte. Schema de control, în cazul luptelor mano-a-mano, este simplă: cu pătrâti atac, cu triumghiul contraatac, cu cerculețul apucă inamicii de guler și cu astă-basta. Totuși, deși distractive per ansamblu, mișcările le lipsesc adâncimea și substanța sursei de inspirație, nefind atât de fluide pe cât e-ai așteptă să fie. Poate dacă ar fi avut și gadget-urile lui Batman...

Anyways, o altă modificare importantă constă în introducerea unor moduri de joc ușor distructibile, mecanică de joc ce a fost implementată în mai multe secțiuni-cheie pentru a-ți face viața ceva mai usoară, atunci când întâlniești miscașa inamicilor mai tupeți. De exemplu, îl poți face pachet sub răfurile desprinse dintr-o bilică, determinându-l să intre în pauză respiratorie. Dar să nu vă imaginați un sol de Battlefield 3 în mișcare, engine-ul Frostbite 2 fiind mult mai capabil din punct de vedere al posibilităților de distrugere a mediului de joc. Gândiți-vă mai mult cu la niște piloni vechi, care stau să cadă la prima adiere de vând sau niște structuri derăپate care, la o grenade bine plasată, dispar de pe fața pământului. Aș putea să detaliiez puțin și sistemul de stealth, însă, dacă stau să mă gândesc mai bine, acesta nu este cu nimic diferit față de cel din Uncharted 2. Dar funcționează, iar asta este tot ce contează.

Dinclo de campanie

Odată terminată campania, începe un alt fel de nebunie. Îmi reamintesc că Uncharted 2 a introdus modurile de joc competitive și cooperative, ceva deo-

precum Team Deathmatch sau Capture the Flag, dar Naughty Dog nu a pierdut timpul doar cu slefuirea lor, ba le-a și redimensionat, introducând tot felul de bonusuri, upgrade-uri sub formă de Booster-e și Kickback-uri, pentru a oferi o experiență de joc mai complexă. În realitate, introducerea acestor bonusuri actualizabile s-a produs în ideea de a face experiența de joc ceva mai personală.

Booster-ele sunt echivalentul unor upgrade-uri temporare, limitate la o singură partidă, ce pot oferi anumite plusuri precum timp de respawn redus sau viteza superioră de deplasare. Rolul lor este acela de a condiționa puțin mai mult experiența de joc, dar contribuie mai ales la obținerea anumitor medaliile care, în mod normal, ar fi extrem de greu de obținut. Utilizarea lor este simplă: trebuie doar să le salviți într-unul dintre cele patru loadout-uri disponibile și voilà, o să dispuneti de un set de skill-uri pregătite pentru orice situație. Prin implementarea acestor mecanici Naughty Dog încearcă să ofere posibilitatea celor veniți mai târziu pe teră să se atașeze de acest aspect al jocului, dar poți avansa în nivel și fără a fi expert la acest capitol. Poți vedea cum și banii



sebit la vremea aia pe PS3, însă Uncharted 3 se vrea și fătă lor, și nu pentru că vine (neapărat) cu ceva nou, ci pentru simplul fapt că îmbunătățește rețeta într-un mod atât de fain, încât nu simți tranziția către ceva cu adevarat special. Revin moduri clasice,

obținute din timpul unui meci teribil te imping în nivel, cum Booster-ele dobândesc experiență, devenind mai puternice nu datorită modului în care tragi cu pușca, ci la gradul de implicarea ta din timpul partidel. La urma urmei, aşa este și normal să se întâmple.

În plus modul de joc Team Deathmatch pentru trei echipe(2v2v2) este de-a dreptul demențial, mai ales din pricina faptului că poți juca chiar și în mod split-screen, două profiluri diferențiate de PSN logate pe aceeași consolă.

Pentru total, multiplayer-ul din Uncharted 3 oferă o



este să descarci că mai multe gloanțe în NPC-urile controlate de un AI limitat. Chestiunea e că vine pe tine într-un număr atât de mare, încât nu ai cum să nu te enervezi atunci când te pricopești cu un ecran de încărcare, fără să înțelegeți cine și-a făcut felul. De parcă ai fi fost impușcat de un pereț sau un pom...

Experiența coop ar fi trebuit să fie mai provocatoare din cu totul alte motive,

însă, ca și în cazul lui Uncharted 2, componenta cocop din Uncharted 3 pare să fi fost inclusă mai mult pentru a-i spori valoarea comercială, decât pentru a mulțumi fanii pac-pac-ului online al francizel. Oare ce s-ar fi întâmplat dacă aceste resurse ar fi fost direcționate către campania single player?

Și mă trezesc

Uncharted 3: Drake's Deception este precum o balet-nă eșuată pe țărăne, unde, într-un final, animalul va fi omorât chiar de propria sa greutate. Calitatea ieșită din comun a campaniei single-player - o experiență de joc aproape perfectă fără doar și poate, afectează direct reștim componentelor prin prima rezultatul final. Se vede că, cel puțin din punct de vedere tehnic, oamenii de la Naughty Dog sunt pe felie, iar acest aspect al jocului nu încreză că să uimească, însă când vine vorba de substanță și adâncime, constatăm că producătorii au tratat componentele jocului inegal.

Cu toate acestea, concluzia este că se poate de simplu: Uncharted 3 este un must have pentru orice posesor al unei console PlayStation 3 și se autotitulează game. Într-adevăr, are și lipsuri, însă cel de la Naughty

experiенță de joc, cu adevărat unică. Cu fiecare partidă al aceeași senzație de prospetime, distracția este mereu garantată, iar repetitivitatea este pe nicăieri. În acest sens, numai Gears of War 3 î-l ar putea egala.

Verticalizarea luptelor, precum și noua stință a reculului implementat armeelor de foc, fac ca jocul să fie suficient de diferit față de predecesorul său. Este drept că mulți se plâng de sistemul de ochire, chiar și de modul în care au fost balanțate armele, însă mulți jucători nu cunosc încă faptul că un glonț nu parcurge distanța în plan drept. Producătorii s-au gândit, însă, și la asta.

Modul cooperativ este mai puțin impresionant față de restul jocului, chiar față de cel din Uncharted 2, încercarea producătorilor de a include un fir narrativ secundar, care să facă legătura direct cu campania de joc single-player refind una tocmai inspirată, iar asta pentru că toate elementele calitative ce fac din campania solo un joc extraordinar sunt de negăsit aici, iar comparația inevitabilă a celor două afectează imaginea acestui mod de joc. De exemplu, umorul, care a caracterizat fiecare misiune cooperativă din Uncharted 2, a fost înlocuit de o experiență turgescentă cu patru, cinci, segmente bine stabilite, în care tot ceea ce trebuie să faci

ANTAGONIȘTI MEMORABILI

Graham McTavish este genial în rolul lui Charlie Cutter, iar Rosalind Ayres este că se poate de credibilă în pielea uneia dintre cele mai reușite antagoniști din toate timpurile - Katherine Mariowe. A se observa și asemănarea izbitoare dintre cel doi mari actori și personajele memorabile cărora le-a dat viață.



Două au reușit să compenseze din plin cu o campanie single player extraordinară și un mod multiplayer competitiv antrenant. Ca să nu mai vorbim despre aspectul grafic al jocului, voice acting-ul superb și de coloana sonoră absolut fabulosă. Uncharted 3 este un joc de acțiune aproape perfect.

KIMO

VERDICT

LEVEL

- design divers și original
- voice acting superb
- perchezi și personaje surorâtoare
- componentă coop neînțepățită
- control îngreud pe alocuri

PE SCURT:

Uncharted 3 este și este un joc perfect, dar este unul extrem de scăzut, ce îmbinde perfect elementele specifice unor blockbuster Hollywood cu un apreciat sunet joc-venit de avansat. Este și o experiență apărătoare, căci evenimentele, ce nu înseamnă nicio criză.

9

joc

interesant

Producător

Naughty Dog

Distr. / Difuzor

SCEE

ALTERNATIVA

BATMAN: ARKHAM CITY

Cineva urmărește să devină și vezi asta de ea.

HIT DUPĂ HIT DUPĂ H



21
radio

TOTĂLITURILE MOMENTULUI, ORĂ DE ORĂ.
RADIO21.RO

Înapoi la clasici



THE ADVENTURES OF TINTIN

★ THE SECRET OF THE UNICORN ★

Hai să încercăm un exercițiu de imaginație: sunteți înapoi pe bancile școlii și participați la orele lăunute de diferiți profesori. Unii sunt de-a dreptul antipatici, au o atitudine sfidătoare la adresa elevilor, interesul față de materia lor devenind astfel aproape inexistent. Alții mai au căteodată scliriri, dovedind că, undeva acolo în spatele frustrărilor strânsă din vari motive, există și un suflet care, măcar la ini-

ceputuri, a fost pasionat de ceea ce încerca să predea elevilor săi. Din păcate, majoritatea cadrelor didactice din România se încadrează în aceste două categorii. Pe de altă parte, există și excepții (care întârlesc regula): oamenii care se implică cu adevărat în ceea ce înseamnă procesul educațional, profesori care inspiră incredere și siguranță, ale căror lecții sunt pur și simplu sorbite de copii. *The Adventures of Tintin: The Secret of The*

Unicorn

A Blast from The Past

Să facem puțin abstracție de faptul că acest joc este o adaptare după un film, fie el și realizat de nume legendare precum Steven Spielberg sau Peter Jackson. Nu de altceva, însă trecutul acestui gen de filme nu este





Talk Like a Pirate Day

Iată de demn de incredere, aşa că mai bine nici nu-i vomenim. Ce merită menționat este faptul că Tintin, eroul din *The Secret of the Unicorn*, își are originile într-o serie de benzi desenate belgiene, încă de la prima sa apariție din 1929 tânărul jurnalist devenind unul dintre cele mai iubite personaje de acest fel. Să, credeți-mă, revistele de benzi desenate provenite din acele părți ale Europei chiar își moritau banii (atât puță măna vreodată pe un exemplar original al unor publicații precum *Valliant*, devenit mai apoi Pif sau *Asterix*?).

Ulimitor, parcă într-un contrast puternic cu alți producători, Ubisoft a fost în stare să se folosească aşa cum trebuie de istoria lui Tintin, precum și de succesul filmului omonim. *The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn* este, după cum ar spune și reclama, un titlu potrivit atât pentru cei mici, cât și pentru veterani. În primul rând, variațiunea este cuvântul de ordine, aceasta fiindcă se simță în ceea ce privește modurile de joc puse la dispozitie, locațiile pe care Tintin urmează să le viziteze sau, pur și simplu, gameplay-ul propriu-zis. Într-un fel, adaptarea celor de la Ubisoft mi-a adus aminte de un titlu mult mai vechi – *Time Commando*, în care personajul principal traversa mai multe perioade ale istoriei, fiecare cu aspectul și gameplay-ul său specific.

Prince of The Unicorn: The Secret of Persia

Pe parcursul jocului, sunt abordate numeroase genuri: Tintin și aliații săi – cățelușul Snowy și Căpitánul Haddock – conduc avioane prin furtuni, pilotează motociclete cu ataș prin desert, dezlăgușesc puzzle-urilor folosind o perspectivă first person sau se deusează cu pirata. Cea mai consistentă porțiune a jocului constă însă în platforming, foarte asemănător cu ce întâlnimem



Finish Him!

la începutul anilor '90 în primele două titluri Prince of Persia. Chiar și în aceste momente, fiecare dintre personaje are propriile sale abilități: Haddock îl poate facea acesul lui Tintin la platforme mai înalte, Tintin este capabil să execute mișcări acrobatiche în stilul printului persan, iar Snowy și-a să strecură prin locuri greu accesibile și nu se ferește niciodată de o luptă dreaptă cu sobolanii. Mai mult, întreaga campanie este realizată într-un stil umoristic, fără a se lua prea mult în serios, o schimbare binevenită față de majoritatea titlurilor „mature” de pe piață.

Din păcate, jocul nu este nici prea lung și nici prea greu, campania single player putând fi terminată în maximum 4-5 ore. Totuși, povestea din *The Secret of The Unicorn* este continuată în modul cooperativ, unde doi jucători se pot aventura simultan în parcurgerea unor niveluri ceva mai complexe, care necesită lucrui în

echipă. Mai mult, există și o serie de provocări amuzante, unele dintre ele concepute pentru PlayStation Move.

Made in Romania

Poate cel mai important aspect legat de *The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn* este faptul că o bună bacă a jocului a fost realizată de studenți din București al celor de la Ubisoft. Deocamdată, având în vedere stilul abordat, grafica este surprinzătoare de rezultă, singurele lucru cu adevărat deranjante fiind secvențele cinematice, codate la o calitate ce lasă de dorit, și ocazionalele bug-uri (bloarea personajului în decor). Aceste probleme pot fi lesne trecute cu vederea, *The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn* fiind una dintre cele mai plăcute surpirze ale acestui an.

Cosmin Aloniță



VERDICT LEVEL

► campanie singur player ușoră
► mod cooperativ și challenge
► aspect grafic mediu

► can ignore posturi generate hardcore
► dificultatea crește în evoluție
► multe bug-uri

PE SCURT:
Jocul dintre cele mai „fun” jocuri din ultima vreme.

Sau Alegeți Alternative Producător Ubisoft Distribuitor UbiSoft OfertaON-LINE pe site-ul [UbiSoft](#)

8

ALTERNATIVA PRINCE OF PERSIA CLASSIC
Serie originală Prince of Persia este una dintre marelle de legește pentru Tintin. PeP Classic reia prima aventură a printului persan, cu o grafică acuallizată. Înălță peretea vechei lui joc.

Tereneg ești tu cu tan-c-tu!

RENEGADE OPS

Vine un moment în viața fiecărui băiețel (sau fetiță) aflat în cîmpul muncii, când Puterile Care deo micuț și misterios și... picuș căldură. Coeficientul de confort termic scade vertiginos, respectivul băiețel (sau fetiță) începe să albă idei necorespunzătoare liniei impuse de responsabilul cu Prevenirea și Stingerea Incendiilor și aşa se naște un piroman. Desigur, când ai acces la tehnologii de ultimă generație, n-are rost să rîști cățiva ani de inchisoare. Drecht urmare, dezactivezi frumuseți ventilatorul de pe placă video ultrapotentă, pomești un benchmark cătrânat și aştepți să se încălczească incinta. Sau să-ți explodeze PC-ul, caz în care poți pleca linștit acasă, unde e cald și bine. Și vecini cu borșași. După Sfârșitul Lumii din 2012 (multumit-le putorilor de mayaș, care n-au terminat calendarul în mai mulți ani decât n-am terminat eu facultatea), când tehnologia va fi interzisă și grupuri războie de ingineri sălbăticii vor bănui neobosită pușta postnucleară surmînd prin mozaicul civilizației după prejloșii tranzistori, voi văna personal toți ereticii cu borșași și îi voi aduce legăți fedeleș în fața închizitei Tehnologiei, unde vor fi sfredelii cu întrebări incomode și burligii silentioase și tradiționale din lemn. Dar asta e o altă poveste. A treia variantă ar fi să-ți lași imaginația să zburde. Fie te imagini la tropice, dar acolo ai fost acum două luni și te-ai fugat nemorții ca pe hoții de cai, fie te protecțezi mental în astroul unui tanc aruncând în aer miliarde de litri de combustibili fosili (și tot ce mișcă folosind combustibili fosili,

să nu fum cumpătați), îmbinându-ți șarea martiajului în căldura purificatoare a FOCULUI!!!! Renegade Ops, un top down shooter cu cinci mașinute și cinci milioane de explozii, proaspăt lansat (pentru PC, versiunea de Xbox ne-a vizitat acum vreo două luni, după obiceiul ei) pe porțile uzinelor Avalanche (truditorii care au înginerii haosui delicios din Just Cause), este exact catalistul de casă al nevoie. Explosii, delicioase explozii, fierbinți explozii, n-ai cum să rămăși rece în fața lor, chiar dacă în jurul tău calotărește înghețată și îl se lipesc degetele de controale. Notă pentru sine: Inventează controlerul cu înclinație centrală. Sau cumpără unul.

Fight Fire with Fire!

Pentru a pune în context eforturile explosive ale sturărilor lui Renegade Ops, membrii Brigăzii de renegați fruntași, ar fi frumos din partea mea





și vă furnizez câteva informații utile din culisele terorismului internațional. Piromanul Inferno, unul dintre zeci-le de teroriști cu un dinte impotriva umanității, aruncă în aer un oraș întreg. Nu de alta, dar al nevoie de cel puțin o metropoli distrusă la CV ca să te bage Națiunile Unite în seamă. Și nici atunci nu poți fi sigur că nu dai peste un general care nu stă de găru și, în cluda ordinelor Națiunilor Unite, își pune în gând să te vâneze ca pe un căine turbat în loc să tremure în fața potenției tale teroristice. Inferno, un tip pe care ghinionul l-a băntuit încă din grădiniță, pe când incerca să construiască focoase nucleare din hărție creponată și plasticină, dar n-a reușit decât să fabrică un amărât de hîrdău de nitrogli-

cerină, a dat exact peste un asemenea individ: generalul Bryant. Care, după ce s-a lepădat de aproximativ trei kilograme de medalii în fața sefiei Națiunilor (un moment de maximă încârătură dramatică și emoțională), a asamblat o echipă de soc (probabil nesancionată de UN), proverbului stingător mic care răstoarnă piromani mare. Asul din mânecă: Gordon Freeman. Nu, n-are rost să vă întrebă ce căută Gordon Freeman pe statul de plată al Națiunilor Unite. Important și c versiunea de Steam este livrată cu Gordon Freeman și troșcoleta lui săltăreață. Și lăsați-o să se urmează este un arcade superb, ca în wemurile cele bune ale lui, o simfonie de distrugeri, o odă închinată claselor Jungle Strike, Desert

Strike și Jackal. Înălți am adus vorba de Jungle Strike, chiar în prima misiune veți apuca să vă jucați cu un elicopter. Și să opriți un crucișitor imens. Cu Inferno la cărmă. Și el explodează fain.

Insert Coin!

Bun, avem o echipă, cum procedăm cu ea? Înălți și întări, ne decidem asupra personajului care îl va pune pe Inferno cu botul pe labă. Renegade Ops ne pune la dispoziție cinci meșteri soferi cu troșcoletele lor blindate. Unul dintre ei este, după cum am mai spus, Gordon Freeman, la volanul unui muscle car meseriaș. Și antilions. Din nou, nu întrebă. Abilitatea specială a lui Freeman este de a chema o hală de antilions în ajutor și cu asta, basta. În rest, îl avem pe Armand cu un tanculeț deosebit de rezistent, care poate deveni imun la damage. Urmează Gunnar și al lui gigan cu mitralieră de calibru mare și cu un tun special de calibruri și mai mare, cum mi-ar trebui și mie clind ajung pe la Sinaia. Ar mai fi Diz, o donjoară cu un fel de TAB micuț și un tunuleț electromagnetic (skill-ul ei special) care poate dezactiva toate vehiculele din jur, și Roxy, tot o fătuță hotărâză, cu un blindat micuț care poate cheama un airstrike. Pe lângă power-up-urile care pică din drupsuri (upgrade pentru mitraliera de pe mașină, viață, muniție pentru lansator de rachete/anunicator de flăcări/aligun), meserabilii noștri conducători auto mai primesc experiență și cresc în nivel într-o misiune cât alti în zece. Cu punctele căptigate la level-up, puteți cumpăra upgrade-uri permanente. Care, prin natură lor (permanente, d-hii), se păstrează între misiuni. Chiar dacă ajungeți la game over





înainte să termină o misiune, o puteți relua fără să pierdeți nivelurile câștigate între timp. Drăguț, mai ales că nu există checkpoint-uri în misiune și, dacă aveți ghinionul să pierdeți ultima viață chiar înainte de final, va trebui să o reluați de la început și ar fi fost chiar trist să pierdeți atât am de XP. Și dacă tot am dorit de „viet” (trademark-ul gaming-ului optzecist), spre deosebire de nobilii reprezentanți ai neamului pisicesc, soferul din Renegade Ops are la dispoziție doar cinci vieți pentru a-și îndepărta sfânta și renegata misiune. Astă pe nivelul de dificultate Normal. Într-o liniă vorba, Normal înseamnă că vei relua de câteva ori prima misiune, doar pentru că te-ai înfăptit ca prostunul fără un plan solid la tancurile cele trei, fără să-ți treacă prin cap că mai alături un boss de bătuț. Cludățel, totuși, nivelul de dificultate. Dacă prima misiune mi-a scos cățiva peri albi, a doua a curs neașteptat de lin. Și tot așa. Nu mi s-a părut foarte echilibrat. Dar nu vă speriați, mai există și Casual. Acest Casual, cum a fost boala nivelul de dificultate dedicat celor mai slabii de inger, îl oferă nemurirea. Însă cu un preț: va trebui să îți iezi adio de la punctele de experiență și de la perk-urile aduse de preapunericile level-up. Și de la sentimentul acela plăcut care te cuprinde când îți vezi personajul progresând, dar nu le poți avea pe toate. Dacă, dimpotrivă, vă considerați tunușelii arădeanu, vi se oferă Hardcore. N-am jucat pe hardcore, căci versiunea pentru „review” pe care și am avut-o așteptat-n-avea acces la leaderboards (sau la multiplayer online și) și n-aveam sincer chef să mă bat singur pe urmăr când mă uitam la scor.

Mare atenție: deși jocul a apărut și pe PC și te-ai așteptă ca devii să fi acordat atenție controloare, pe cine să-țăresc eu, sigur v-ați obișnuit până acum cu porturile care și-au bătut jocul de mouse și tastatură, deci nu cred



că vă zic nimic nou. Totuși, imi fac mercerisă și vă avertizez că nici

Renegade Ops nu se abate de la regulă de aur: controlul cu mouse și tastatură este de la dublogenie egalată doar de disclaimer-ele cele cu echipaje multiculturale și multireligioase. Așadar, vă recomand cu mare căldură și producătorii fac la fel, căci atunci când intri în joc, te întâmpină un avertisment maaaare de tot că jocul este

optimizat pentru controller și îngheță un gamepad. Sau două, dacă vreți să îl jucați cu un amic în split screen. Dacă, neșărată doar, căci producătorii și-au gândit la sănătatea mentală a celor nevoiți să joace cu tastatura și mouse-ul și au rezolvat problema în cel mai elegant mod cu puțință: l-au interzis să folosească problematicele și buclucările periferice. De curăț, nu a trebuit să-mi cumpăr un controller special pentru Renegade Ops (am sătătit unul de la redacție), nu m-a deranjat foarte tare și m-am putut bucură de joc cum se cuvine: chitățind de placere la fiecare explozie și înjurând de mama focului la fiecare viață pierdută. Ca pe vremuri...



VERDICT LEVEL

8.5

PE SCURT:

- jocul este optimizat pentru controller și mouse
- nu are suport pentru tastatura și mouse-ul
- nu are suport pentru split screen
- nu are suport pentru jocuri online

CERINȚE MINIME:

CPU	Procesor	Memorie RAM
Windows 7	Core i3	4 GB
Windows 8	Core i3	4 GB
Windows 10	Core i3	4 GB

► controlerul cu mouse și tastatură

ALTERNATIVA: SIEGE OF GAGA HD

► jocul de minți

DOUĂ REVISTE+CARTE LA SUPER PREȚ!

24,98 LEI

CHIP
FOTO
VIDEO

Collection



edînja 01/2011



edînja 07/2011



edînja 02/2011



edînja 05/2011



edînja 02/2011



edînja 05/2011



edînja 03/2011



edînja 04/2011

Colecția continuă...

Pachetele promotionale pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie))
sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine **inmedio** și **RELAY**.

Librăria
CHIP
ONLINE TO

mai multe detalii pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie))

○ nouă abilitate,
întoarcerea la rădăcini

Kirby's Return to Dream Land

Am ajuns să îndrăgesc din ce în ce mai mult păreriile utilizatorilor de pe Metacritic. Acesta este un site care strânge toate review-urile de specialitate ale unui joc și face o medie a notelor acordate, rezultatul fiind o meta-notă. O a doua meta-notă vine din voturile utilizatorilor, care pot și ei să scrie despre joc. Mici review-uri, în majoritatea lor covârșitoare, subiective. Nimeni nu stă aici să privească în perspectivă, așa cum o fac de obicei revistele și site-urile de specialitate, și se vorbește numai despre impresia și impactul pe care acest joc l-a avut și atât. Din acest motiv, apăcateodată diferențe enorme între nota „mare” și cea a utilizatorilor și, foarte interesant, mai mereu am tendință să dău dreptate utilizatorilor. Ultimul titlu AAA lovit, până la scrierea acestui articol, de user-ii M. este Modern Warfare 3 (varianta de PC), care are un zdrobitor 1.6 din

partea lor și un 8.1 din partea site-urilor și a revistelor de specialitate. Se pare că lumea s-a săturat să cumpere în fiecare un același joc.

Pe de altă parte, se poate întâmplă și invers, cum e de obicei cazul indie-urilor, dar și al titlului aici de față. În cazul indie-urilor, explicația e simplă, cei interesați de aceste jocuri pot lua în considerare doar ideea sau gameplay-ul. În timp ce „profesioniștii” trebuie să țină cont de toate caracteristicile titlului, să compare, să etc. În cazul lui Kirby, e puțin mai diferit, în sensul că review-erii spun că nouă Kirby e un joc cu prea puțin suflet, în timp ce fanii seriei, singurii, se pare, cărora le spusă suficient pentru a scrie pe M. despre titlu, spun că este un adevarat omagiu adus seriei.

Înțeleg foarte bine de unde vin și unii și alții, dar cum eu nu am jucat nicun alt titlu al seriei, în afară de Epic Yarn, care cică nu se punе, tind, de data asta, să iau partea recenzoarilor profesioniști. Return to Dreamland nu e nici pe deosebit un joc râu, dar cineva care a jucat toate side-scroller-ele apărute pe Wii și care nu așteaptă

un nou Kirby de 10 ani e imposibil să nu-l găsească oarecum neinspirat. Ba chiar și

lent și prea usor. Se întâmplă așa și pentru că vine după un New Super Mario Bros. rapid și cădeodată greu, dar și după un Donkey Kong Country Returns fulgerător și pe acouri zdrobitor

de dificil. Dar nu numai atât, sunt portiuni întregi care aduc prea mult cu atlele din titluri recente, pe acouri direcția artistică se asemănă mult cu cea din Noul Mario, bucați de gameplay și mecanici de joc cu cele din Donkey și Wario și aşa mai departe. Bineînțeles, toate aceste jocuri sunt excelente dar par că toate au personalitatea lor, nu spulniciodată că ar fi altceva, în timp ce Kirby, cel puțin în mintea mea,





nu are o personalitate atât de puternică.

Lăsând la o parte tot ce am scris mai sus, după câteva ore de joc, aşa cum se întâmplă de astfel cu toate titlurile Nintendo (HAL Laboratory este o subsidiară Nintendo), e imposibil să nu ajungi să îndrăgeşti şi nouă/vechi personaj. Maria putere a bilei roz este de a aspira înamicii și, dacă sunt oarecum deosebiți, de a le copia abilitățile. Astfel, dacă îngrijii un suitaș, te poți transforma și tu într-unul. Surpriza vine însă din faptul că nu copiezi și mijlocările lor, nu, Kirby va avea o cu totul altă colecție de mișcări. Astfel, odată transformat, e placere să stai să vezi cum și în ce fel va reacționa. Deși nu folosești decât două bucate și crucea direcțională, fiecare abilitate vine cu cel puțin 5 mișcări.

În cînd fiecare nivel introduce cel puțin un inamic/abilitate nouă și, e imposibil să nu fi impresionat. Dar HAL nu s-a oprit aici, abilitățile nu te vor ajuta doar să te luptă cu inimicul care urmează, de mulți ori te vor ajuta să deschizi și drumul sau locațiile secrete. Astfel, după vreo 10 niveluri, vei să imediat că, în momentul în care găsești un obiect încastrat într-o bucată de piatră, trebuie să te întorci după un sarpe (care seamănă cu un bicil) pentru a-i subtiliza. Că ai nevoie de o sabie sau de un bumerang pentru a tăia o sfâraș, o piatră pentru a te scufunda cu vizieră, un ciocan pentru a sparge bucați de rocă, foc, apă, vînt etc. Jocul devine astfel și un puzzle și într-un fel mă bucură că e mai lent, pentru că-ți dă posibilitatea să găndești și să te întorci fără frustrări după inamicul de care ai nevoie. Această lentoare și, din loc în loc, puzzle-urile îți dau și posibilitatea de a admira cea mai... complexă grăfă a unui side-scrolling de pe Wii. Mă abțin să spun cea

mai frumoasă pentru că tot mai consider că Donkey e rege aici, datorită unei direcții artistice deosebite, dar e fără doar și poate cea mai lăudată și poate cea mai impresionantă. Lentoarea, dar și faptul că în Kirby este împodobit să cîzi în hauri, Kirby se poate umfla cu un balon și poate pluti pe parcursul întregului joc, îl fac însă, cum spuneam mai sus, și ușor. Dar, din ce am înțeles, Kirby a fost mereu așa, accentul punându-se dințotdeauna mai mult pe explorare. Aici nu-i mai înțeleg pe colegii mei de brașă că se plâng din acest punct de vedere, și ca și cum ai depuncta un joc pentru că nu e ce vrei tu. Pe de altă parte, înțeleg că poate deveni plictisitor, multora însă nici nu cred că îl se mai adresează. Uități-vă la imaginele astea, și clar că Kirby merge bine cu copiii, cu jucătorii care încă se mai consideră copii sau cu fetele, care nu caută mereu (sau chiar deloc) competitivitatea intr-un joc. Dă fapt, Kirby a primit și un multiplayer local, foarte asemănător cu cel din Noul Mario, în care te poți bucura de el împreună cu ai mici. În cooperativ devine și mai ușor,

dar e ceva cu gameplay-ul de acest gen care face totul mai frumos. Când stai pe jos în față televizorului împreună cu prietenii cu o colă

lăngă tine și te joci, pacă nici nu mai sunt importantă ce, iar cînd alături "micuț" se bucură că a prins și el un inamic pe care să-l înghețe și își ia teapă pentru că o clucperi că nu face altceva decât să-ți adoarmă eroul, nu poți să nu râzi în hohote. În plus, parcă pentru a le mai da o palmă recenzorilor răutățioși, în timp, deblochezi zeci de mini-jocuri și challenge-uri, multe dintre ele dificile.

Noul Kirby nu confirmă precizarea mea din numărul trecut că va fi cel mai bun platformer al anului. Este un joc bun, extraordinar pentru fanii seriei, dar departe de a fi cel mai bun în această categorie. Eh... mă împac cu gândul că Zelda va confirma (spîr; luna viitoare) ca cel mai bun action-adventure al anului.

ncv



VERDICT LEVEL

- grafica
- jocuri interne – Sunet, muzică
- cooperativ local
- multitudinea de obiectelor
- posibilitatea de a juca împreună
- pentru urmărirea ușor
- cîteodată fără personalitate

PROS:

Ce de obicei, Nintendo însoțim cu calitate, Kirby însă se adresează mai mult copiilor, familiilor serii, care la noi supăsun că sunt foarte puțini, și jucătorii care nu caută neapărat un joc competitiv.

CONS:

Graful este destul de simplu și nu are multă varietate, jocul nu are multă durată și nu are multă personalitate.

8.6

ALTERNATIVA NEW SUPER MARIO BROS. WII
Cine vine să menționeze că jocul sau a cooperativ mai dificil nu trebuie să caute prea mult. NSMB Wii este deja un clasic.

Halloween cu drag

costume quest



Costume Quest este exemplul perfect pentru ceea ce înseamnă branding. Un titlu de care probabil nu m-aș fi atins niciodată, de care probabil nici nu aș fi avut vreodată, este salvat de faptul că este filcut de Double Fine Productions A.K.A. Tim Schafer. Dacă numele nu vă spune nimic, nu trebuie să vă impacționați, probabil (probabil s-a spart conducta cu probabil) ați trecut cu vederea Psychonauts la vremea lui și, pentru că sunt (încă) doar pe console, Brütal Legend și Stacking. Cum sunt oficiale pe orice joc, dar bun, apărut pe o platformă la care nu am acces constant, nu puteam să nu mă bucur și să nu încerc CQ,

odată portat. Nu este chiar titlul dorit din panoplia Z-Fi ne (așa cum am spus, nici nu știu că există), dar un easter egg din cadrul lui mi-a confirmat că și Stacking va fi adus în lumea PC-ului – Încă un plus în dreptul CQ-ului.

Povestea ideii din spatele CQ este și ea interesantă. Mr. Schafer a decis, la sfârșitul proiectului Brütal Legend, că a momentul să mai invioare atmosfera, așa că și-împărță trupa în patru echipe și le-a dat două săptămâni pentru a dezvolta un prototip. Rezultatele au fost apo rezentate de celelalte echipe. Așa au luat naștere atât CQ, cât și Stacking, două idei, așa cum veți putea afla acum, respectiv în viitorul (sper) apropiat, frumoase.

CQ este povestea unor gemeni (frate și soră) care pleacă în cartier în noaptea de Halloween cu „ne dai ori nu ne dai”. Ca (probabil) orice non-American, Irlandez sau scoțian, pentru mine această sărbătoare nu înseamnă mare lucru și împlicit jocul nu a avut impactul scontat de producători, dar, chiar și aşa, a reușit să mă introducă în atmosferă și, poate mai important decât orice, să mă convingă de importanță și frumusețea acestei sărbători. Nu mă refer aici la importanța religioasă, nu, mă refer la că și ce înseamnă pentru copii, la bucuria și lecțiile de viață ce vin odătit cu ea.

Printre bucuriile sunt și costumele, cu atât mai mult



Animațiile sunt frumoase, dar, din păcate, camera nu focalizează mereu unde trebuie în timpul luptelor.



Filmulețele transformărilor sau abilităților speciale sunt demențial realizate, ceea mai cool Statuie a Libertății pe

REVIEW



In partea a doua a jocului, explorarea este mult mai interesantă, în parte și datorită acestui costum.



Titlul nu excelează grafic, dar direcția artistică, gesturile, mimi- ca, farmecul locațiilor și al aven- turiilor compensează din plin.

dacă sunt create în house. Gemenii noștri au ales unul un robot, iar celalății o bombonă, mare prilej de mistoarelă din partea celuilalt. Oarecum certăt, merg separat la colindat, dar surpriză, bombona este furată de un om care venise în cartier să fure toate dulciurile. Fraților îi sună surioase, în funcție de alegera voastră înălțată la să, aşa cum era de asteptat, ranchiuia deosebit și se tine scăp după monstru până la o poartă dotată cu megafoane care strigă că nu se va deschide până când toate casele vor fi prădăte. „Răufăcătorul” aruncă surioase pe poartă și dispără în noapte. Moment în care începe jocul, cu tine îmbrăcat în robot gândindu-te că ar fi bine să coliniți tot cartierul pentru a facilita o deschidere mai rapidă a porțiilor.

În spiritul sărbătorilor, începem să batem pe la ugă. Momente - foarte bine accentuate cu un pasaj muzical - în care ne jinăm respirația. În spatele unora vor fi adulți normali, costumați și el, care ne vor umple punga cu dulcii și mințile de pildă (foarte bine scris de atfel). În timp ce în spatele altora vom da nas în nas cu monștri puși pe furat. Surpriza e însă mult mai a lor pentru că noi nu suntem copii normali. În momentul în care acționăm, începe transformarea din coșul-tober în diamant-trans-

1980s, the transition from oil to natural gas in Germany was

formeru, din copil-dovleac în ditamai spărieoarea de ciori și aşa mai departe.

Lupta se înse păre, în vechiul stil Disciples-iesc și este, inițial, cît se poate de stearpă, dău ei, și și tu, iar după trei turne,abilitatea specială a costumului se încarcă și poate fi folosită. Cu timpul însă, cu cât deblocați mai multe costume,companioni și timbre,strategia își vine în fire și jocul se incinge.CQ devine repede un RPG lejer în care toate elementele sunt integrate frumos și rațional.Pentru a debloca altă costume,al nevoie de liste de materiale,liste pe care le obții de la NPC-ură în urma (de obicei,dar nu întotdeauna) terminării unui quest.Odată strânsă și materialele (de remarcat și faptul că, de cele mai multe ori,ai putea să construiești costumul și în realitate cu acele materiale),costumul devine accesibil.În timp,alți doi copii te vor urmă,iar costumele pot fi interschimbabile într-înălțimile de război.Așa că ești de bucură să „îmbraci” copilul care lovește ultimul cu un costum cu calități defensive.Statia Libertății,de exemplu,are ca abilitate specială hainele („The Skin Shines”).

Cu bomboanele strânse de la vecini sau adunate de prin cuferi ori de te miri unde, poți cumpăra timbre care, odată lăvită pe costume, vor augmenta sau debloca fin-

devastatoare de costume și timbre pentru 95% din inimici, lucru care va duce repede la plăcintă. Din fericire, CQ nu are doar tactică pe ture. Când te luăți, explozezi, iar majoritatea costumelor vin cu o abilitate și în acest sens. Robotul vine cu roții (de fapt rotile) și este foarte bun în a parcurge distanțe mari în timp scurt, să părteze rampe sau a fugi. Cavalierul are un scut (un capac de bombaron) care te protejează împotriva clderilor de apă sau plești și șaia mai departe. Iar când nu explozezi, vorbești și ajungi CPC-unile. Scriptura este caldă și inteligență, mi-ar fi plăcut ca tot jocul să fie vorbit, dar pentru că costă și ce oferă, nu pot să te plângă prea mult.

Odată ce al terminat cu toate casile, poarta se deschide, iar jocul te porță prin alte locuri interesante în care vei fi din ce în ce mai aproape de a-ți salva suroria sau (frății)ru. Dacă 4-6 ore, în funcție de cât de mult vezi să termini din joc, nu sunt suficiente pentru tine, atunci află că varianta de PC are inclus și add-on-ul Grubbins on Ice în care accentul cade mai mult pe explorare și poveste. Poveste continuată din locul în care a fost înlătă, majoritatea costumelor deblocați în prima parte fiind frumoase orășe. Imediat valabile aci.



VERDICT LEVEL

- fórum hiper indígena
 - custodiamos
 - alteridade, famosa
 - deus 163
 - sermões
 - grupo pastoral milhares de pessoas
 - devem respeitar cada local dentro do continente

PE SCURT

• RPG lejer pe care nu îl poți săptăta de liniște și de confort.

CERINTE MINIME: Procesor

ALTERNATIVA: KING'S BOUNTY: THE LEGEND

8.2

FAIL

SPIDER-MAN EDGE OF TIME

Căteodată îmi pare rău că sunt cititor în stele și pot să prevad ce se va întâmpla în viitor.

Momentul în care am scris preview-ul pentru Edge of Time și am avut o premoniție legată de jocul ce urma să fie acest joc mă face să nu mă mai îndoiesc de darul meu de a vedea ce îl este predestinat unui anumit produs.

Într-articolul ce va urma va fi o paralelă constantă între ceea ce a fost Shattered Dimensions și ce este

acum Edge of Time. Deși ambele sunt făcute de același studio de producție, acest lucru nu se simte deloc când te apuci de noua aventură a lui Spider-Man. Căci cea din Edge of Time joacă la pitici. De departe.

Shattered Dimensions a fost un joc ce putea fi comparat cu marile clasice ale genului. Cel patru Oameni-Păianjen din patru dimensiuni diferite au transformat un joc în patru jocuri complet diferite. Patru gameplay-uri diferite, în patru realități ce nu aveau nici în clin, nici în mânecă una cu alta. Patru povestiri care se imbișină superb una cu celalată, cu bine-venite rupeuri de ritm și cu moduri diferite de joc.

Deși Edge of Time păstrează două dintre personajele din Shattered Dimensions, pe Spider-Man cunoscut de totă lumea sau Amazing Spider-Man, cum au ales ei să-l numească, și pe Spider-Man din viitor, Spider-Man 2099, între cel doi nu este o diferență atât de frapătoare cum era în predecesorul său. Cei doi se diferențiază doar prin costum și prin mișcarea lor definitoare, dar de care te poți lipsi fără niciun fel de probleme.

Ordinar

Dacă așteptai cu nerăbdare să vă folosiți din noi, stealthy și nevăzăți printre inimici cu vocea răgușită, făcându-i concurență lui Batman, mal așteptai. Căci nu veți vedea aşa ceva în Edge of Time. S-au dus vremurile în care aveați șanse să facă ceva interesant în joc.

Care deschideau noi uși și foreste în final epic.

Care te duceau mai aproape de a afla ce se în-





timpul cu adevarat. Jocul s-a transformat dintr-un ad-venture de zile mari, într-un action de zile foarte mici.

Și totul promitea atât de mult. Povestea, chiar aşa trasă de păr cum e, putea deschiide noi orizonturi și moduri de gameplay. Câte nu se puteau face, având în vedere că cei doi Spider comunică între ei peste veacuri, ignorând cursul timpului. Căci asta este ideea din Edge of Time. Ce face Amazing Spider-Man afectează lumina la Spider-Man 2099. Să vedem de ce și cum. 2099 este anul în care un om de știință nebun, Walker Sloan, sef pe o corporație noastră puternică, dar cu ambiiți ieșătoare mari, descoperă un mod prin care se poate înlocui în timp în anii 70 și crea corporația în trecut, folosindu-se de toate avantajele tehnologiei viitorului. În timpul procesului, Amazing moare, ucis de Venom, dar 2099 este martor la acest eveniment și singurul care și te se întâmplă. Evident că dorește să rezolve problema, așa că se folosește de portalul în timp și sprijin pentru a lua legătura cu Amazing-ul realitate nou creată. După ce îl pun pe acesta la curant cu neregularitățile din jurul său, amândoi pomesc mâină-n mâină să distrugă Imperiul creat de Sloan.

De aici, totul se duce pe apă sămătoblit. Deși avea niște premise foarte roditoare, într-un jocul se rezumă la: distrugă toți inimicul din camera astă, fă praf generatorul 1, 2 și 3, căută cheia de la ușa cutare și mai distrugă-i și pe robotii din camera astă. Nimic care să te înțâi cu sufletul la gură și, mai ales, nimic din spectaculozitatea jocurilor de dinainte. Pentru ce e recunoscut Omul-Păianjen? Pentru plimbările sale pe jeturile de pânză de păianjen, pentru saluturile sale fenomenale de pe clădiri și modul prin care pentru el distanțele nu înseamnă nimic pentru că e mai bun ca Tarzan pe o lină. El bine, în Edge of Time, este doar Bruce Lee. Iar oricât de tare era



Bruce Lee, nu era supererou. Era doar un foarte bun cătigiu. La asta se reduc acum cei doi Oameni-Păianjen. La niște bătuțuri foarte bune. Gameplay-ul este redus la maximul său în celelalte jocuri Parker dădea cu pumnul, dar o făcea cu stil. Putea contra, putea finge un dusman și să-l sară în spate, de unde să-l dea yuturi cu nemiluita. Acum nu. Totul este un festival al pumnului sălbatic.

Cine poate să dea mai repede căstigă. Iar Spider-Man dă tot timpul mai repede.

Întregul joc este o alegră insipidă dintr-o parte în altă, distrugând chestii în prezent, pentru că 2099 în viitor să poată trece în aria următoare a zgâriilor-noroul ce este înima corporației create de Sloan. Da, jocul final este lăudabil, dar acțiunea în sine este atât de redundată încât te scărbești rapid de toate lumiștile din jur.



Că tot am ajuns la capitolul luminări, trebuie să vă spun că nici măcar din punct de vedere grafic jocul nu excellează. Diferențele între lumiile celor doi sunt atât de insignificante, încât distanța enormă în timp între cei doi nu se simte deloc. Totul este o apă și pământ pe care nu îl pot recomanda nimănui.

Koniec



VERDICT LEVEL



> voce acting-ul

> restul

PE SCURT:

Uita unuia cui. Rayne celor de la Beenox care, după succesiunea cu Shattered Dimensions, și-au luat pielea încredințătoră în ceea ce poate fi un sequel de zile mari. Cu toate că nu poate fi ceea ce e, Arkham City prima Adulatul Asylum.

3

Joc: Spider-Man: Edge of Time
Platformă: PS3, XBOX 360, PC

ALTERNATIVA: SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
Kleinert Media. Cu mult-mai-MUCH decât spunea în Edge of Time, îl înveți pe Spider-Man să fie un om și cără mădă. În ceea ce substanță, orice face și altceva decât să se bâlgăpeșe pe un fil de pânză de păianjen.

Tăiat la sânge

infAMOUS™ 2

FESTIVAL OF BLOOD

Din ciclul cum să cheltuiști banii de jocuri pe PlayStation Network, astăzi revenim cu povestea jocului downloadabil infamous: Festival of Blood. Din păcate, deși seria infamous are un pedigree demn de lat în seamă, acest titlu nu-l prea face cinstite.

În cîndă anunțul initial, de la E3 2011, în jurul festivalului Festival of Blood s-au adunat prea multă confuzie și inconveniente, însigură care, din păcate, caracterizează și produsul final. Chiar dacă inițial era vorba despre un expansion pentru infamous 2, ultiorul 2-ul s-a pierdut pe drum și, deși fuseseră promise ore întregi de gameplay suplimentar, rezultatul final e...

... mult prea scurt

M-am obișnuit în ultima vreme cu jocurile single player de 5-6 ore, devenite dejasă standard în ziua de azi. Tocmai datorită acestui fapt, am fost încantat că un jocul de zece dolari, precum Roachard (prezentat numărul trecut), m-a ținut lipit de consola aproape 10 ore. Nu este și cazul lui infamous: Festival of Blood.

În primul rând, jocul te desfășoară în New Marais, fix aleraj și oras din infamous 2, de această parte de timp de noapte, pe durata carnavalului organizat cu ocazia Pyre Night. Legenda spune că, în această noapte, acum mulți ani, o vampiroaică în picut cam „jucașă” și-a făcut de cap prin New Marais, sfârind prin a fi invinsă de preotul local. Ce te fac însă când tantii se întoarcă, mai puternic decât niciodată? Abandonă sunta și te înarazi cu superputeri electrice... Cei puțin acesta era planul inițial al eroului Cole MacGrath. Astă până când, la rândul său, Cole este mușcat și transformat în vampir.

Toată intriga asta, în teorie, sună excelent; poți

seca de sânge găturiile tuturor cetățenilor de pe străzi, nu mai ai de-a face cu sistemul de moralitate, te poți transforma într-un stol de liliac și ai la dispoziție o cruce miștoacă cu care poți trage-n trăpă în tregul neam vampiresc. Dacă păcate, punere în scenă a întregului joc este foarte nelăptită: pe lângă faptul că, din postura jucătorului de infamous 2, șiți deja tot orașul (care nici măcar nu e accesibil în întregime), povestea principală din Festival of Blood are doar cîțiva misuni, ultra-previzibile, ce pot fi terminată în două ore. Hal trei, dacă însăști să culegi toate trofeele din joc.

User Generated Content

Odată cu Little Big Planet, Sony insistă că majoritatea jocurilor importante ale companiei să ofere editoare

Kissy kissy?



de niveluri, skin-uri etc. prin intermediul căror jucători să-și poată crea propriul conținut suplimentar. N-am nimic împotriva acestelui idei, ba mai mult, o consider o modalitate foarte inspirată de a mări durata de viață a unui joc: niciodată nu strică să ai niveluri în plus pentru un titlu care îți-a plăcut.



Ce nu apreciez însă este folosirea acestui gen de conținut drept scuză pentru a suplini lipsurile de fabriță. E ceea de genul „Justi voi editoarea asta și faceți jocul pe care noi n-am fost în stare să-l terminăm”. Cam aşa ceva se întâmplă în Festival of Blood. Mai mult, la un moment dat, ca și cum campania principală ar fi fost cumva prea consistentă, acesta este întreruptă brusc, jucătorul fiind forțat să parcurgă cîteva misuni user generated pentru a progrresa. Rahat pe bătrîn.

Așadar, în ciuda unor idei bune, infamous: Festival of Blood este un produs fie nemierat, fie tratat într-un mod puțin spus oficial. Și nu, proaspăt adăugatul suport pentru PlayStation Move nu ajută la nimic. Trist.

Cosmin Aloniță

VERDICT LEVEL

- interacție de jocuri pe care abile apăsați să le folosiți
- visini, New Marais arată bine pe timp de noapte
- nu recunoaște Infamous 2 sau 1
- genul este ultra-previdabil și comparație subdesezertă
- soluții user generated placute și ușoare în mijlocul campaniei
- durată 2-3 ore de jocuri

PE SCURT:

Monstruosul prea scurt și sic.

7

Nom: Open World Action Producer: Sucker Punch Distribuitor: Sony Computer Entertainment America Platformă: PlayStation Network / OM-LINE Înviata: esthergame.com

ALTERNATIVA INFAMOUS

Prințul joc, al seriei poate fi găsit acum la un preț accesibil, are o povestire și conținut căt cuprinde. De preferat în locul lui Festival of Blood.





ROCKETBIRDS HARDBOILED CHICKEN

Ce-a fost mai întâi, eroul sau găina?

Fiindcă am fost un băiețel cuminte, mi-am pățit toate semințele și am scăpat cuile doar în locuri speciale amenajate, am fost recompensat cu un concediu de vis în idilicul Albatropolis. „Idilic” dacă ești un mic Che, iar ideea ta de vacanță de vis este războul de gherilă. Acolo î-am întâlnit pe Hardboiled, coșul favorit al familiei Rambo și singurul prieten al miliciului John. Prezența cocosejului războinic în Albatropolis este simplu de explicat: minuscula tărișoară din Ferma a III-a este înțuită din scuri de guvernul totalitar condus de tătău Putzki, un pinguin multilateral dezvoltat. Hardboiled, care plănuia revoluții, răscoale, lovitură de stat și secrete dansante încă de pe vremea când era un simplu galbenus, se află în Albatropolis pentru a dovezi că pasărețul revoluționar de pretutindeni că regulul, oricare-ar fi el, are picioare scurte și revoluția îl prinde din urmă. Și eu am fost sclavul unui regim strict, dar o delicioasă orătanie la captor m-a eliberat. Ce reține, revoluția cere sacrificii...

Cotcodaci și romani

Rocketbirds: Hardboiled Chicken este remake-ul pentru PlayStation 3 al unui joculet Flash simpatic, Rockerbirds: Revolutions. Dacă ați apucat să jucăti Revolutions, așteptați-vă la o grafică HD mai smeceră, la câteva capitole în plus și la un mod co-op. Cei care n-au avut plăcere să se încaleze cu pinguinul în Revolutions să căște ochi. Rockerbirds este un plafon-

mer/action simpatetic, simplu și ușor amuzant (nu chiar atât de amuzant pe cât m-aș fi așteptat de la un joc cu un cocos revoluționar). În care controlați un cocos înarmat până în din... ceea ce. Alături de Hardboiled, cocosul cu pricină, va trebui să luptați împotriva hoardelor de pinguini strunite cu o mână de fier de către tătău Putzki, îlderul guvernului totalitar care controlează Albatropolisul. Între două schimburi de focuri, vă așteaptă o porție decentă de platforming și câteva puzzle-uri rudimentare. Unde prin puzzle-urile înțeleg clasicele chei colorate, câteva intrerupătoare buclușe și o colecție mică de cutii standard. Există, totuși, un element care condiționează puțin gameplay-ul lui Rockerbirds - „brain bugs”. Acești mici paraziți vă permit să controlați un inamic. Pentru distrație sau pentru a ajunge în unele zone inaccesibile vădă. Iar când nu mai aveți nevoie de el, îl puteți ordona să se sinucidă. Nu e creștinete, dar nu mi-am putut stăvili un hohot de râs când un pinguin proaspăt avansat a intrat în raza de acțiune a parazitului meu exclaimând multumit de sine: „Welcome to the first day of your life.” Sărăcuțul...

Ca să-și justifică numele de botez (Rockerbirds), platforming-ul este întrerupt (destul de rar) de mici episoadi în care Hardboiled își la jetpack-ul în spiniare și pomenește la sabotat zeppelinile. Aceste momente de libertate aeronomică nu sunt ceva de înțuit minte peste secole, dar mai întreprind puțin monotonia. Căci, cu excepția cătorva momente (destul de puține pentru cel 12 ore, Orcs Must Die m-a costat tot atât și mi-a oferit de vreo patru ori mai multă distrație și adrenalinsă), Hardboiled Chicken îmi pare un joc monoton, iar campania single m-a cam plăcisit. Aș fi lăsat-o bătăi mai devreme, dar cutscene-urile delicioase (pe muzica celor de la New World Revolution, o trupă indie despre care n-am auzit până la Rockerbirds) m-au convins să nu las controllerul din mână până nu le-am văzut pe toate. Probabil le puteam căuta pe YouTube, dar dacă tot-n-am dat bani pe joc... Campania co-op n-are cu mult mai inte-



resantă, se desfășoară prin aceleși niveuri (modificate puțin pentru a acomoda doi jucători) din single, dar mi-a găsită simțurile de jucător mai mult decât aventuri singurătate ale lui Hardboiled. Probabil pentru că el și feeling-ul cănd poți comentă jocul alături de un amic cu simțul umorului. Altcurma curg glumitele și parcă îi-e mai drag să îl poți cu cineva lângă tine. Păcat că î-l plăcisește pe Konie care, după vreo șă și un pic, m-a lăsat bătăi și î-l speriat pe ceilalți colegi.

cioLAN

VERDICT LEVEL

- muzică
- cutscene-urile
- ca-ști ce să faci
- humorul (când le lese)
- manetan

Mă aşteptam la mai multă viață de la un joc cu pinguini războinici și un doboră revoluționar.

7

Gen Platform Producător Raving Asia Distribuitor Raving Asia Ofertață PlayStation Network ON-LINE rockbird.com

LITTLE BIG PLANET 2

Adorabil și inteligent. Fără găini războinice, dar nu le poți avea pe toate.





Sprinkle

GEN Brain & Puzzle **Producător** Mediocre **Ofertant** Android Market **Versiune Android necesară** 2.3 sau mai recentă **Pret** 6,25 RON



Sprinkle este un joculet aparte. În primul rând, este primul joc care pune la grea încercare procesorul Tegra 2 din punct de vedere al simulării fizice, mai exact a forței apel într-o anumită situație. În cazul de față, apa este arma din mălinile extraterestrelor pe Titan, cea mai mare luncă a planetei Saturn. Dar nu o folosești împotriva altor specii, ci a incendiilor provocate de oameni, care și-au prăbușit navele în inelele planetei, milii de fragmente prăbușindu-se apoi pe întraigă suprafață a satelitului Titan. Ca un făcut, majoritatea fragmentelor atențează în preajma locuințelor bătăiașinilor nevinovați, cu riscul de a le face scru, iar misiunea jucătorului este să protejeze avuțile mogăldelilor extraterestre, din perspectiva unui pompier puțin mai special.

Pentru a-ți duce misiunea la îndeplinire, ai la dispoziție un camion de pompieri, al cărui fururi poate trimite jetul de apă sub diverse unghiiuri. Tunul poate fi chiar și înălțat, dacă situația o cere. Însă atât cantitatea de apă, cât și timpul dedicat operațiunilor de stingere a incendiilor sunt limitate.

În Sprinkle, viteza de reacție este foarte importantă, în condițiile în care puzzle-urile (scenariile) devin din ce în ce mai dificile, mai ales prin adăugarea unor obstacole suplimentare, cum ar fi blocuri de gheată, bolovani, incendiilor sunt limitate.

Scânduri și ziduri ce împiedică accesul direct la incendiu. Însă unele dintre acestea, mai ales scândurile, pot fi aranjate astfel încât să poată devia jetul de apă, facilând accesul în locul dorit. La rândul lui, jetul de apă se comportă realist, iar dirijarea lui nu este tocmai o problemă. Dificultatea este dată de faptul că ai o cantitate de apă limitată, iar unele colibe (de obicei cele situate în locuri greu accesibile) ard mai repede decât altele, obligându-te să-ți faci o listă de priorități într-un timp foarte scurt. Trebuie să stabilești imediat ce incendiu trebuie stins în prima fază, dar mai ales să-ți dozezi cantitatea de apă disponibilă, astfel încât să-ți ajungă pentru toate.

În timp, puzzle-urile devin din ce în ce mai dificile,

rezolvarea lor necesitând din ce în ce mai multă atenție distributivă și dăbacie. Prin urmare, având în vedere că timpul alocat rezolvării lor este foarte scurt, n-ar trebui să vă mire dacă le veți repeta chiar și de zece ori înainte de a le da gata.

În concluzie, Sprinkle își merită banii. N-o fi având el atât de multe niveluri pe căt am vrea, dar sunt suficiente pentru a ne delecta cu una dintre cele mai bune și mai realiste implementări a fizicii apel într-un joc dedicat platformelor mobile. Arată bine, designul nivelurilor este inteligent și provoacă dependență.

Nici că îmi doream mai mult.

8.5



Galaxy on Fire 2 THD

GEN Action **Producător** FISHLABS Entertainment GmbH **Ofertant** Android Market **Versiune Android necesară** 2.2 sau mai recentă **Pret** versiune de bază gratuită / versiune completă € 11,99

Lă prima impresie, Galaxy on Fire 2 nu pare să fi ceva mai mult decât un shooter arcade cu navetute spațiale. Been there, done that! Însă acordă-i o jumătate de oră și te va da pe spate. În primul rând, grafica. Impingând detaliile la maximum, ai putea jură că a fost gândit pentru PC, nicidcum pentru un dispozitiv mobil. Puzderile de stele, nori de asterizi, sisteme solare, stații spațiale, role play, comerț, lupte... Clar, Galaxy on Fire 2 este un titlu cu totul special.

Jocul este povestea lui Keith T. Maxwell, un aviatorul al spațialui care este transportat prin timp și spațiu în urma unei confruntări cu o gață de pirata.

Cumva, se trezește catapultat 35 de ani în viitor, într-o regiune necunoscută a galaxiei, iar din acest moment, Keith încearcă să găsească drumul spre casă, parcărând un lung și de misuni principale și secundare, de-a lungul cărora va da nas în nas cu pirati și diverse rase extraterestre. În esență, Keith trebuie să cățipe o tonă de bani și să-și facă relații pentru a-și atinge obiectivul.

Din punct de vedere vizual, jocul este de-a dreptul superb, iar luptele spațiale sunt excelente. Totul și să te acomodezi că mai repede cu schema de control, care, spre surprinderea mea, este foarte intuitivă. La rândul ei, lumea jocului este complexă. Dacă versiunea

gratuită oferă accesul către o singură galaxie, versiunea comercială deblochează accesul către 20 de sisteme solare locuite (poate chiar mai multe) și nu mai puțin de 100 de stații spațiale. Drumul către zonele îndeplinește poate fi parcurs prin hiperspatiu sau găuri negre, iar povestea oferă aproximativ 10 ore de joc din care nu lipsesc acțiuni și interacțiuni cu tot soiul de personaje dubioase, ce îl ajută pe erou să înțeleagă mai bine lumea nouă.

Cu banii cățigăți din minerit, comerț sau piratând prin univers, poți cumpăra peste 30 de nave diferite, pe care le poți folosi apoii în diverse misiuni de escortă, transport sau de luptă. Mai mult, poți fabrica chiar tu noi arme sau piese de echipament.

Componenta audio nu a fost nici ea neglijată, vorbind că eroul sunând surprizător de bine prin difuzoarele tabletei pe care am testat jocul, sunetul de cădite adăugând un plus de valoare nesoperat titlului. Așadar, dacă aveți banii pe care îi ceri în buzunar, nu ezitați. Galaxy on Fire 2 THD arată, se aude și se joacă bine, oferind în același timp o lume vastă în care îți este mai mare dragul să te pierzi.

9



Riptide GP

GEN Racing | **Producător** Vector Unit | **Ofertant** Android Market | **Versiune** Android necesară 2.2 sau mai recentă | **Preț** 2,68 RON

tificiale, unde apa se comportă diferit, influențată de om pentru a-ți pune bețe în roate. Pe alocuri, există chiar și trambuline.

Grafic vorbind, Riptide GP impresionează doar pe tabletelor de ultimă generație, unde skijet-urile simulează

Cu Riptide GP nu m-am înțeles prea bine la început, dar astăzi pentru simplul motiv că obișnuiesc să mă avânt cu capul înainte în orice joc nou, fără a citi instrucțiuni de utilizare sau manuale. Convins că învățasem și căriile lui Riptide GP intr-un timp foarte scurt, nu înțeleam, totuși, cum de terminare de fiecare dată cursele pe locul 3 sau 4. Mai mult decât atât, celalți concurenți se mai și zbuciuiau pe valuri, răzându-mi, parcă, în nas. Hotărât lucru, ceva nu fac bine. Aș că am început să dau din degete pe suprafața ecranului, ghicind, în cele din urmă, o combinație de mișcări ce a determinat bolidelul să execute o cascadorie în urmă salutul de pe un val, obținând o doză consistentă de boost. Deci asta era! Nu-l de mirare că nu reușeam să ating prima poziție, iar fără așa-zisul boost, care să-mi dea un spor de viteză, nici nu aveam cum. În acest moment, am decis să nu o mai lunghesc, și să consult secțiunea Help pentru a băgă la cap, odată pentru totdeauna. Întreaga schemă de control. Drept urmare, cursele au devenit o placere. Important

este să fii foarte atent când execuți o cascadorie, mai ales să estimezi corect momentul în care poți începe manevra, altfel rîști să te izbești de valuri.

Skijet-urile din Riptide GP sunt împărțite pe categorii de putere - 250cc, 500cc și 1000cc, cele din categoria 250cc fiind, evident, cele mai lente. Asadar, vă recomand să puneti mâna pe un skijet din categoriile superioare, pentru că nu există un nivel sporit de dificultate în manevrare, ci doar viteză mai mare. La fel, traseele seamănă foarte mult între ele, excepția de la regulă fiind foarte puține. Totuși, Riptide GP reușește să rămână distractiv pentru o bună perioadă de timp, dar și repetitivitatea poate avea consecințe el...

Decurul din Riptide GP este unul căt se poate de futurist, traseele acvatice traversând orașe și peșteri ar-



bine contactul real cu apa din punct de vedere fizic. Totuși, valurile în sine arată la fel de realist pe orice device. Păcat că nu este mai provocator, tocmai datorită lipselui unei dificultăți sportive reale pe niveluri mai avansate. Să poate că numărul adversarilor este prea mic, de mă trezeam adesea luptând împotriva unuia singur... Cine să fie? Oricum, deși varietatea nu este punctul lui forte, Riptide GP face banii pe care li cere, pentru că este un joc de curse căt se poate de solid, cu fizică bună și control exelent al bolizilor.

8

Gguerrilla Bob

GEN Action | **Producător** Angry Mob Games | **Ofertant** Android Market | **Versiune** Android necesară 2.2 sau mai recentă | **Preț** 12,92 RON

Înainte să pun mâna pe el, Guerrilla Bob era anunțat drept unul dintre cele mai bune shootere disponibile, iar jocul a confirmat.

Pe scurt, Bob și compania sunt cei mai tari din parcări și singurii în stare să curețe lumea de gunoale, iar astă este tot ce știu ei să facă. John Gore și Guerrilla Bob sunt prietenii din pruncie, însă, după terminarea studiilor superioare, fiecare a apucat pe propria cale. Bob s-a înrolat în armată și a devenit erou național, în vreme ce Joe a ales viața de criminal și foamea de bani. Auzind însă că Bob are mai mult succes la femeile cu acela seale de bravade, Joe se face verde de gelozie și face astfel încât Bob să pară un om conști. Drept urmare, Bob este exclus din armată, iar acum vrea răzunare.

Există 7 niveluri în Guerrilla Bob, fiecare venind cu propriul mod de joc survival. Le deblocajă avându-l în joc. Dacă sunteți începători într-al pac-pac-ului pe tabletă, vă recomand să începeți aventura pe cel mai mic nivel de dificultate, pentru că veți pleca la drum cu nouă viață în desagă. Pe cel mai mare grad de dificultate, se



dau doar patru. În clipa în care ai pierdut toate viațile, jocul trebuie reluat de la capăt, iar astă nu-i deloc distractiv! Din fericire, jocul te răspândește cu o viață în plus la fiecare nivel, relaxând puțin experiența.

Pentru început, ai doar o mitralieră, dar pe parcursul celor săpte niveluri îți se dau destule ocazii de a obține power-up-uri, ca să ajungi să mănușești chiar și un aruncător de flăcări. Unele power-up-uri îți dau mai multă viteză pentru o scurtă perioadă de timp, altele dau putere de foc sporită sau cresc bara de sănătate. Situația stă puțin altfel în modul de joc survival, unde

upgrade-urile și power-up-urile pentru arme sunt obținute doar prin infrângerea boșilor.

Guerrilla Bob este plin și de inamic, acestia fiind dintr-o cel mai variată. La fel de variante sunt și comentariile și remarcile pe care le aruncă Bob la tot pasul, îndulcind și mai mult experiența de joc. Totuși, cele săpte niveluri s-ar putea să vi se pară prea scurte. Toțimai de aceea, Guerrilla Bob dispune și de un mod de joc coop, chiar pe aceeași tabletă.

În concluzie, Bob is fun!

9

KIMO



Incredibil de moca

RACEROOM™ THE GAME 2

Dacă vă mai amintiți, în numărul anterior al revistei noastre, vorbind despre netKar Pro, am făcut o mică teorie la supravînturii unui creator de simulatoare auto. Mai precis, am folosit ca introducere la acest articol spațiul oferit de Mugetarea pe de site-ul www.level.ro, publicând acolo un text ce explică felul în care Stefano Casillo, producătorul netKar Pro, a reușit să-și mențină proiectul pe linia de plătire, de-a lungul a aproape 8 ani de zile. După cum spuneam acolo, căștigurile oferite de un simulator nu sunt nici pe departe atât de mari precum cele obținute de pe urma unui arcade plin de bri-briri și grafice și de fătuje modelate din fotoni. Dar, astă este natura umană, nu poți să te luptă cu ea: vezi vânzările fabulosă ale unor titluri recente, despre care fiind întrebăt dacă le joc, am avut o reacție aproape violentă: „bă, tu chiar mă crezi atât de prost? am eu față de aşa ceva?...” și aici nu este vorba de elitism, ci doar de bunul sim de a nu-mi irosi ore din viață pe care le pot dedică unor jocuri mult mai bune.

Așa se face că un producător de simulatoare are perioade în ciclul de dezvoltare a unui titlu în care trebuie să lucreze la proiecte colaterale. Despre cele pe care le-a abordat Stefano Casillo în paralel cu munca la netKar Pro am vorbit în Mugetarea pe care am pomenit-o. Iată, însă,

că este momentul să vedem și modalitatea prin care SimBin, creatorii seriei GTR și Race, acționează pentru a rămâne în atenția publicului consumator de simulatoare auto, în plin efort de elaborare a următorului lor titlu major – despre care toți pasionații genului obișnuit să văd că va fi un GTR 3.

Formula RR

Păi, în primul rând, SimBin a lansat să creeze pachete de expansiuni ale seriei Race 07, cinci la număr, pe care le-a lansat de la începutul acestuia an și până prin iulie. Am scris despre ele la modul extinsiv în revista noastră, abordându-le pe cele mai importante: STCC 2 The Game, Power Pack și Retro Pack. O altă cale prin care SimBin a încercat să ne mențină atenția trează în direcția lor, dar și să atragă noi adepti ai religiei simulării auto, a fost aceea a lansării unui mic joc gratuit, cu conținut limitat. Acesta a fost RaceRoom - The Game, ce oferea trei variante ale unui singur circuit (dar ce pista! Hockenheim Ring!) și două modele de mașini – un Camaro de competiție de generația a V-a și Formula RaceRoom.

Aceasta din urmă este versiunea SimBin de model de Formula 1, realizată „off the record” în sensul în care liceanța de Formula 1 find cumpărată pe banii grei de

Codemasters (F.U., Bernie!), pentru restul lumii nu a rămas decât varianta de a lansa monoposturi „noname” de F1. Dar, chiar dacă nu are asociate numele mari din Formula 1 și modelele de vopsire oficiale aferente, Formula RaceRoom (pe scurt, Formula RR) este cotateă ca fiind una din cele mai rezistibile simulări ale unui astfel de monopost. Iar în ce privește sunetul, Formula RR este, în consensul general, cea mai apropiată de emisia audio a unui monopost de Formula 1, dintre toate încămarile unui asemenea model, aşa cum se găsesc acestea în simulatoare existente pe piață. Evident, dacă simularea fizică și cea sonoră realizată de Formula RR nu vă ajung, există și varianța descărcării de pe site-ul precum nogrin a unor seturi de vopsire create de modificatori, care au reproduc intocmai aspectul vizual al modelelor originale de Formula 1. Pentru folosirea acestor moduri, trebuie să aveți jocul Race 07 și să deschideți în propriul expansiunii Formula RaceRoom, gratuit, ce conține chiar monopostul Formula RR din primul joc RaceRoom.

Trei, Doamne, și toate trei bestiale!

Pentru că trebuie să continue să rămână în lumina farurilor noastre, SimBin a decis să lanseze un sequel al jocului RaceRoom, care să respecte gratuitatea acestuia, dar să extindă numărul și tipul de automobile și piste. Astfel a apărut RaceRoom The Game 2, care aduce în plus modelele BMW 320si E90, Radical SR3 și Matech GT1. La capitolul circuite, își fac apariția Imola, Laguna Seca și Nürburgring.

Wow!!! În primul rând, să vorbim de cursele. Cele trei adiții la preexistentul Hockenheim Ring sunt uluitoare. Vreau să zic că mi se pare extraordinar să ai la dispoziție unele din cele mai bune versiuni virtuale ale acestor trei piste, gratuit. și nu este vorba de piste oarecare, ci de unele din cele mai faimoase, mai iubite și mai dificile circuite din lume. Aproape că nu mai trebuie să fac o prezentare pentru Autodromo Enzo e Dino Ferrari de la Imola sau pentru Mazda Raceway Laguna Seca...

Dar, trebuie să spun că prezenta circuitului de la Imola în RaceRoom The Game 2 mă bucură mult mai mult decât dacă ar fi fost vorba de Monza. Imola oferă curbe mai dificile, mai periculoase și la asta contribuie în mare măsură

Formula RaceRoom.





Ford Matech GT1 pe Imola.

Lap	Driver	Car	Class	Rounds	Time
1	Premierul	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.365
2	Al doilea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
3	Al treilea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
4	Al patrulea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
5	Al cincilea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
6	Al săptămânii	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
7	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
8	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
9	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
10	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
11	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
12	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
13	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
14	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
15	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
16	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
17	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
18	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
19	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
20	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
21	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
22	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
23	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
24	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
25	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
26	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
27	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
28	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
29	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
30	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
31	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
32	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
33	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
34	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
35	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
36	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
37	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
38	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
39	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
40	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
41	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
42	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
43	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
44	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
45	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
46	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
47	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
48	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
49	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348
50	Al nouălea	BMW 320i E90	WTCC	100%	0:10.348

Clasificări online pe site-ul RaceRoom la competiția de hotlapping...



Întrând în Tirbușon cu un Radical SR3.



existența diferențelor de nivel. Dacă Monza este aproape plată, în schimb Imola oferă urcări și coborări, încheiate în viraje, ce oferă provocări mult mai interesante, pastrând, însă, caracterul specific italian de circuit de mare viteză.

Laguna Seca... It will corkscrew you... Da, The Corkscrew, Tirbușonul, probabil cel mai celebru viraj din istorie, alături de Eau Rouge din Spa Francorchamps și Karussell-ul de la Nordschleife. Situată după o curbă usoară la dreapta altăi exact într-un vârf de pantă, intrarea în Tirbușon, în abruptă coboare spre stânga, este invizibilă până în momentul în care este prea târziu să mai faci ceva. Astă, dacă nu cunoști foarte bine configurația circuitului și nu reduci viteza în consecință. În altfel, modalitatea optimă de frânare înainte de Tirbușon este una din marile arte ale pilotajului de competiție și este diferită de la o mașină la alta. Oricum, curbele ce preced acest viraj, dar și cele

de numărătoare ori Laguna Seca. În opinia mea, Laguna Seca este unul din cele mai dificile circuite în ce privește consistență și constanța în pilotaj.

Nürburgring este o combinație ideală de tehnică și viteză, care oferă și diferențe de nivel, dar moderat – deși prezenta unei sicane foarte strânsă la capătul unei rampe destul de abrupte, amplasată după un lung sector de mare viteză, poate fi considerată de căi ca probleme la frânare ca fiind o dovadă grăboare a umorului crud, lipsit de finețe, specific teatru. Nürburgring este un circuit desenat cu geniu. În această loc pentru depășiri, dar și pentru multe ocazi de a greși, pentru că linile drepte aflate din loc în loc pot fiu pe cel prea ambicioz, făcându-l să exagerere cu pedala de accelerare – iar curbele de acolo pe tot păcat, deosebile unele au o rază carecum atipică și mă gîndesc aici la Mercedes Arena, dar și la cele

două curbe care o preced, inclusiv diabolulicul viraj la dreapta, cu intrarea în coborâre, de după linia de start).

Care cere un volan

Mi-a plăcut la RaceRoom The Game 2 faptul că modelele de mașini disponibile sunt din clase semnificativ diferite, de la WTCC și GT1 la Radical și Formula 1, cu un muscle car printre. Experiența volanului unor astfel de mașini este variată, nu ajungi să te plăcutești – mai ales dacă ai ambiții să te perfecționezi, iar aceste ambiții SimBin îl oferă suficient spațiu de manifestare, prin servurile publice disponibile pentru competițiile săptămânale de hotlapping. De altfel, poți să te întrenzi pentru un timp mult bun pe tură și singur, fără a intra online, existând posibilitatea de a descărca turele altora și de a le uploada pe ale tale. Dacă vrei, poți intra în curse impotriva Al-ului, ce se desfășoară tot offline. Deși acestea nu oferă etapa de calificare, mi se pare interesant faptul că locul tau pe grila de start este stabil înțimplător, ceea ce te poate pun în situații inedite.

Dacă nu ați dat încă umila sumă de 4,99 euro pentru Race 07, vă recomand să descărcați RaceRoom The Game 2 și să-l incercați. Da, veți avea nevoie de un volan pentru a beneficia de experiența deosebită a unui asemenea simulator. Ei bine, poate că, de către să dăți banii pe unele recente proștii de jocuri populare care au devinut neșimțit de scumpe, mai bine ar fi să puneti deosebit deținut un volan cu force feedback. Veți descoperi o lume nouă, către care RaceRoom The Game 2 este un foarte bun prim pas.

■ Marius Ghinea

BMW 320si E90 pe Laguna Seca.



PE SCURT:

Patru dintre cele mai captivante circuite din lume, cinci modele excepționale de mașini din categorii diferite, simulare de vîrstă și grafica cea mai evoluată din seria Race - RaceRoom The Game 2 ridică foarte sus stăchetă pentru oricine ar mai dor să lanseze gratuit un simulator auto.

On-line: www.raceroom.net

The Enchanted Cave

<http://www.kongregate.com/games/DustinAux/the-enchanted-cave>

Ră se mai întâmpină în zilele noastre ca game-play-ul să fie singurul atribut al unui joc și să fie de ajuns. Acum avem nevoie de poveste, grafică, muzică și așa mai departe, TEC, în schimb, nu are decât gameplay. Pornești de la nivelul



1 al unei peșteri și tot cobori în încercarea ta de a ajunge în mijlocul pământului, nivelul 100 (sau minus 100). Odată ce ai coborât un „etaj”, nu te mai poți întoarce, așa că trebuie să te gândești mereu dacă și momentul potrivit să o faci, mai stai și mai luptă pentru a ajunge la săculetele cu bani, la cristalele și la cuferele din spatele inamicilor – pline cu armuri, vrăji, poțiuni și, bineînțeleas, arme – sau îl dai înainte pentru a ajunge la următorul negustor/checkpoint care poate fi întâlnit la fiecare nivel x9. Odată ajuns la nivelul 19, vei relncepe jocul de la nivelul 9, 29-19 etc., „Stresul” vine din faptul că, dacă din orul popii, pierzi tot ce ai strâns, singură cale de scăpare fiind folosirea unui obiect (care trebuie găsit și în cuferile) care îți salvează toate artefactele pe care le-ai găsit, dar și nivelul (atributele) la care ai ajuns (strângând cristale). În scurt timp, poțiuni și vrăjile binefăcătoare vor deveni cele mai importante obiecte din joc. Fiecare parălie un puzzle, fiecare monstru mai puternic. Foarte bun!



Xenosquad

<http://www.Kongregate.com/games/ryzed/xenosquad>

Dacă ai jucat Jagged Alliance, Fallout Tactics sau mai noui Frozen Synapse și v-ai plăcut, e imposibil să nu fi luat microbul. Cred că noi toți, odată ce am terminat un astfel de joc, simțim nevoie din când în când să mai jucăm ceva asemănător. Din păcate, genul a cam dispărut sau, dacă nu a dispărut, nu mai este nici pe departe atât de dificil și des pe că ni-l dorim. Motiv pentru care, inițial, nu am vrut să prezint Xenosquad; primele niveluri sunt prea ușoare, trupele cresc în nivel după repede, grafica este săracăcioasă, dar, dacă stai cu el, începi să înțelegi că puterea-i vine din altă parte. Designul de nivel, surpriză, bruma de poveste, creșterea numărului de trupe și diferențele dintre ele. După care mi-am mai adus aminte că asta e rubrica de mini-jocuri. Uau, un flash strategie pe ture, complet 3D?! Flash-urile nu incetează să mă impresioneze, în cățiva ani vom deschide browserele, vom apăsa F11 și, imprenă cu cele mai bune titluri din acel moment, vom uită că mai există alte platforme.

Mushroom Madness 3

<http://www.kongregate.com/games/SilenGames/mushroom-madness-3>



... și parcă eram pădură sau ceva și trebuia să păzești niște ciuperci, nu aveam decât o bătă, numai că nenorocilele de animale tot veneau să le fure. Inițial, nu erau decât lepori, dar parcă m-au simțit că sunt slab, așa că au chemat și șerpi, urși și bufnițe. Cărtițele m-au nenorocit și era cât p-ac să le pierd pe toate, dar, cumva, am găsit un revolver și le-am arătat eu lor. Ploaia m-a ajutat și ea și multe ciuperci au crescut la loc. Apoi... un moment de respiră. Ceva trebuia făcut, m-am dus la supermarket și am schimbat băta pe o loptă, am cumpărat căteva capcane și bombe. Dar iar m-am simțit și au mai chemat și păianjenii, lileci și armadillo, ce cosmar! Dar stai, se facea că puteam folosi bombele pentru a dărâma capaci, în spatele cărora am găsit puști, chei cu care puteam deschide cuferi și crăstale care, odată sparte, puteau fi valorizate la magazin. Cum-necum, am reușit să le mai apăr o tură, în pauză am decis să mă duc la sală, să mai trag de fiare, la laboratorul chimic pentru a mai mări puterea de explozie a bombelor, la... dar m-am trezit.

Morningstar

<http://www.bubblebox.com/play/adventure/1362.htm>

Nu înțeleg de ce sunt atât de puține webgame-uri aventură-decizie. În mintea mea, sunt unele din cele mai ușoare jocuri de realizat, perfecte pentru acest mediu, perfecte pentru a te lansa dacă ai talent la desen și o poveste de spus. Morningstar este printre cele mai bune.



De fapt, filmulețul de la începutul lui este considerat în continuare de mulți (și de mine) ca cel mai frumos intro al unui joc flash. O introducere perfectă în poveste, în atmosferă apăsațoare de pe planeta, crezi tu, părăsită pe care te-ai prăbușit. Capitanul este rănit, mecanicul este morț și trebuie să faci pe dracuț patru să repară navă. Asimov se simte printre crăpături (îl arunc și eu pe maestru dintr-o lipsă de cultură, probabil jocul se asemână mai bine cu alte scrieri magnifice pe care încă nu am pus mâna). Dar nu numai intro-ul este dat dracuțul, grafica în general te surprinde plăcut, iar atmosfera apăsațoare de care vă spunemai devreme este plăcut dozată de la început până la sfârșit. De neratat dacă vă plac point and click-urile.

Cele mai recente apariții din COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ

acum la numai **24⁹⁸** lei cartea



TITLE: GHIDUL INCEPATORULUI
În primul pașă, cu ajutorul acestui ghid, înțelegerea care va marca viitorul webului.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA

Mihai Moceanu vă oferă plăun foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



TEMES FORMIDABILE DE WORDPRESS

Aflați cum să creați și să vă vindeca teme de WordPress cu profit maxim.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Acasă carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Ghidul desebut de profesioniști vă va transforma cu siguranță într-un designer însurit!



**FOTOGRAFIA DIGITALĂ
TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE**
Manualul ilustrat și explicativ cele mai importante reguli de compoziție, oferind tehnici profesionale.



OFFICE 2010

Acășă carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru satura Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CS5

Ghid acoperă cele mai importante aspecte ale editalor și reținești foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.



WINDOWS 7

Carte cuprinde sfaturi de configurație și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.



**500 DE SFATURI DE
FOTOGRAFIE**

Carte oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiilor digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara, precum și în retelele de magazine



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o pomiti pe telefon și folosind camera aparatului, să incadrați pătratul alăturat cu codul QR, dacă clic, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Scanați codul de mai jos



Realms OF THE Haunting

Iată vin bântuitorii, florile-s moarte,
Noaptea pe la urlători...

Mă, nici nu pot să vă spun că de mult mă bucur că existența site-urilor pe care se vând copii digitale ale jocurilor, iar asta nu pentru că, vezi Doamne, mi-ăs face ușor cumpărăturile. Io. Nope, eu mai degrabă sunt un fel de scumăr din oferte speciale, un vultur hoitar al reducerilor de preț, un şobolan de bibliotecă digitală ce căută să ronzie firmiturile aruncate de pe mesele stăpânilor unei case pe care o parazitez cu toate simplitățile ascuțite la maxim... Aşa se face că, de cum a apărut pe www.gog.com oferta specială de Halloween, am și dat lama întrinsă, doar-doar că găsi ceva vrednic de mine, om cu pretenții calitative invers proporționale cu posibilitățile financiare. Să, lacățul Printre cățeve titluri ce mi-au părut de puțin interes, se află el, jocul fundamental pentru mine: Sanitarium. La 2,99 USD era moka dă moka – evident, instabu.

Daaaar, na, pentru că era oferită, am zis să mă uit un pic și la celelalte jocuri din lista de reduceri. Dintre toate, Realms of the Haunting era cel mai lăudat. Băi, frate, se întorceau toți review-ării ad-hoc de pe GOG să dea cu aprecierile pozitive, la un mod cum am văzut numai în cazul unui Planescape Torment. Apoi, criticii de jocuri (categoriile din care facem parte și noi, chipurile, deci, în care ar trebui să îmi pun relaxat toată incredere...) i-au dat note glorioase la data aparției (1996).

F*ck, mi-am zis, here goes my money! și am cumpărat, blind buy, achiziție la neve, pe barba admiratorilor care-l prezintau ca pe un nec plus ultra al vremii sale, din categoria best unknown games ever.

Vă pot spune de pe acum că nu am regretat nici un moment această achiziție.

In cutia DOS-ului

Instalarea exe-ului dat jos de pe GOG a decurs fără nici un fel de probleme. Pe Windows 7 64 bit, jocul rulează impecabil în DOSBox-ul în care a fost „ambalat” de installer-ul creat de GOG: sunet și imagine, toate perfecte. Este drept, însă, că a trebuit să intru în fișierul dosboxROTH.conf din directorul „Realms of the Haunting”, pentru a edita câteva linii, după cum urmează: „fullresolution=1920x1080”; „windowresolution=original”; „output=openGL”; „aspect=true”. Evident, la fullresolution puneti rezoluția maximă a monitorului vostru. Aşa am obținut cea mai bună configurație grafică pentru Realms of the Haunting, pe sistemul meu, atât sub aspectul calității vizuale în nivelurile jocului, cât și în numeroasele filmule-țe presărate de-a lungul curgerii povestii sale.

Acum, să nu vă imaginați că grafica se ridică la pretențiile de azi – nu ajunge nici măcar la cele de acum 15





ani. Jocul a apărut cam în același timp în care 3dFX lansează prima placă video cu accelerate 3D hardware, deci, chiar la momentul acela ROTH începe deja să intre în categoria graficii învecinate, undeva, între Doom și Heretic. De altfel, cred că *Realms of the Haunting* folosește engine-ul grafic de Heretic, dar nu sunt foarte siguri. Oricum, asemănările sunt izbitoare, iar mecanismele de joc asemănătoare, până la un punct.

Trebule, totuși, să recunosc faptul că am suferit un „soc cultural” când am văzut pixelii căt pumnul pe ecranul monitorului meu, la punerea jocului. M-am căzut dezbojnit într-oază ceve, dar, ca jucător împătmânat de X-Coruri și Tie Fighter-urile originale, știu că, uneori, merită să fac orice efort vizual pentru a trăi experiența inegalabilă a unui titlu de geniu, ori căt de vechi ar fi acesta.

La conacul bântuit

Părinții lui Adam Randall, Tânăr la vreo 20 de ani, au divorțat. Mama a plecat departe, tatăl, preot, s-a așezat în parohia Sfântul Mihail, de la Iară, în Anglia. Loc în

care a și murit. Eveniment după care Adam este vizitat de către vase clădate, dar și de un personaj dubios, ce se pretinde prieten al defunctului tată. Omul îi oferă lui Adam un pachet, despre care afirmă că este din partea răposatului. Pachetul, conținând vechi artefacte, dar și înțețirea viselor râu prevestitoare, îl determină pe Adam Randall să pieze în căutarea fostei parohii a tatălui său. Ajuns acolo, găsește o casă, un conac străvechi, la rândul lui dubios, ce pare să aibă o legătură strânsă cu moartea părintelui. Noaptea târziu, pe o ploaie rece, Adam deschide ușa spălmătorului conac, pășește înăuntru și acolo rămâne. Ujile se închid în spatele său, pentru a rămâne ferecate tot restul jocului.

Astfel, am fost nevoie să incep a explora camerele, scările, coridoarele, holurile, pivnițele conacului. Am descoperit că acesta este plin de secrete, atât sub specul obiectelor, faptelor din trecut și al personajelor care î-l au populat, căt și sub cel al locațiilor. Practic, conacul din *Realms of the Haunting* este un punct nodal între diverse tărâmuri, toate bănuite de entități puternice –

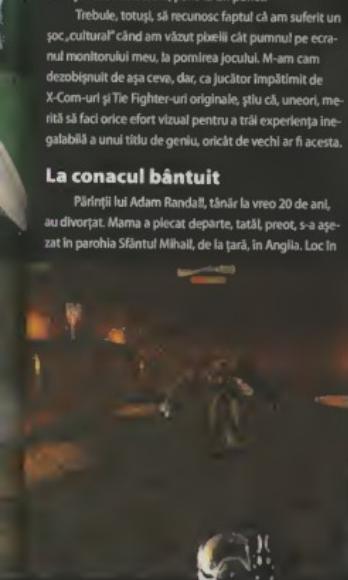
unele malefice, monstruoase, altele benevoile, dar urmând cu strictete reguli proprii, strâine muritorilor de rând. Făcând parte dintr-aceșta din urmă, Adam trebule să descopere atât mijloacele prin care poate să se deplaseze către aceste tărâmuri, căt și felul în care trebuie să se poarte odată ajuns acolo.

În ajutor îi vin numeroasele documente, jurnale, schițe, hărți, însemnări, scrisori, pe care le

poate găsi prin conac, dar și în stranile locații răspândite în planuri de existență pe care nici nu le bănuia la început. De altfel, jocul începe ca o încercare de a salva sufletul tatălui, ce l-a chemat în ajutor, prin vise și obiecte. Treptat, însă, descoaceri că miza prezentelor lui Adam în conac este una mult mai mare...

Shooter

Știi ce mi s-a părut absolut formidabil la *Realms of the Haunting*? Faptul că este un amestec impecabil între un shooter și un adventure presărat cu puzzle-uri și bazat pe o poveste consistentă. Ba, mai mult decât atât, la toate acestea se adaugă și personaje, unele interesante, cu care ai conversații cu multiple opțiuni. Astfel, în momentul apariției unui oponent, jocul devine un FPS, în care tragi folosind mouse-ul, cu ajutorul căruia poți viza ținta. Arme, deși nu foarte multe, găsești treptat pe parcursul jocului, cu specificul că majoritatea acestora au munție infinită și se reincrează după tragere de-a lungul unei anumite perioade de timp, la unele mai lungă, la



era un tălpin săvârșit în locuință



altele mai scură.

Mi-a plăcut faptul că armele găsite ulterior în joc nu sunt neapărat mult mai puternice, dar sunt mai eficace împotriva anumitor tipuri de oponenți. În timp, încep să înveț că armă face mai vulnerabil pe cel din față ta. Ești ajutat și de completa libertate pe care o oferă jocul în atribuirea oricărui armă uneia dintre primele cinci taste numerice. Aşa ajungi să ai un „cvințit” de armă ordonată în așa fel încât să eficiențizezi cât mai bine selecția lor rapidă, în funcție de situație. Pe primele patru taste numerice mi-am pus armă cu muniție infinită, iar pe a cincea o carabina cu cartușe obișnuite, de care găsești peste tot prin joc. Practic, trăgeam cu prima armă cu muniție infinită, treceam la a doua, a treia, la patra și, dacă prima nu era deja refărcată, mai băgam și cu pușca. Și tot așa...

De ce atâtă frâsușoală cu armelor? Păi, pentru că jocul nu este ușor, te poți întâlni cu oponenți aspră sau numeroși, iar dozele de „sănătate” ce pot fi găsite prin joc nu sunt deloc multe – sub aspectul acesta *Realms of*

the Haunting este aproape un survival horror. Este drept că jocul suferă de problemele de AI specifice engine-urilor acelora anii: este suficient să ieși clint-o-camera pentru ca oponenții să alibă dificultății în a te urmări, continuând să se învârte în aceeași locație în căutarea ta, în timp ce tu tragi în ei din cadrul usi, atent doar să nu se apropie prea mult de tine. Dar, probabil

conștiințării limitările engine-ului, producătorii au avut grija să creze nivelurile în așa fel încât să nu poți abuza de un asemenea procedeu. Așa se face că, în *Realms of the Haunting*, partea de shooter este provocatoare, dificilă. Aș mai spune că este și frustrantă, pentru că modalitatea de control a personajului este incomodă pentru zilele noastre – când

tragi, deplasarea nu se realizează prin mișcarea mouse-ului, ci numai din taste. Înțești din mouse, dar te deplasezi strict din taste, în timpul luptelor. Ia un pic de timp să te obișnuiești cu asta. Eu am fost nevoit să-mi reconfigurez tastele în acest scop, altfel mi-ar fi fost foarte greu (pentru utilizatorul de configurare a tastelor, apăsați Ctrl+F1 Ingame).

În general, armele sunt cu proiectile, care intră într-o liniștită atmosferă de mister și spaimă. De aceea, în general, lupta se dă la distanță, dar există și două sabii ce pot fi folosite pentru melele. Iar dacă vă simțiți puternici și rai, apelați la voranta datului cu pumnul – lupta cu mâna goală este implementată în joc și, culmea, unii monștri devin foarte sensibili atunci când folosiți un astfel de „argument” în plină față a lor.





Adventure

Puzzle-urile nu sunt deloc puține în joc. Multe dintre ele presupun găsirea unui obiect care să fie folosit într-un anumit scop, dar sunt situații în care sunt necesare mai multe obiecte pentru același puzzle, ce trebuie să satisfacă o anumită regulă. În plus, jocul permite combinarea mai multor obiecte din inventar într-un singur, într-o manieră destul de complexă și inovatoare, cum nu am prea mai văzut de la *Realms of the Haunting* încoace. Obiectele din inventar pot fi examineate, iar la unele din ele apar opțiuni de „gândire”, uneori dublate de posibilitatea conversației cu obiectul lor cu companionul tău din joc.

Dă, în mare parte a jocului nu ești singur, ești însă și de o anumită persoană, iar la replicile tale în fața unui eveniment sau obiectiv se adaugă observații insotitoare. Acesta nu este vizibil, nu participă la lupte, dar apare în filmulețul alături de Adam și participă la conversații cu tine pe tema diverselor obiecte din inventarul tău. De asemenea, multe concepte lansate de joc, precum și marea parte dintre personajele, pot fi detaliate în discuții cu insotitorul tău. Pe deasupra, companionul este profund implicat în povestea jocului și în curgerea acesteia, oferind ocazia apărării unor surpirze în Intriga.

Folosirea unui companion aproape permanent este interesantă și utilă în *Realms of the Haunting*, ca să nu vorbesc de originalitate. Cred că mult mai târziu, abia în Neverwinter Nights, am mai dat de ceva oarecum asemănător, anume bardul Deekin Scalesinger, care rămâne în istoria jocurilor prin urmărul cu care este conformat pe parcursul campaniilor din *Shadows of Undrentide* și *Hordes of the Underdark*.

Revenind la puzzle-uri, trebuie să mărturisesc că de ultimt am fost de suportul oferit de engine-ul jocului pentru cele mai diferite tipuri de puzzle-uri. De la labirinturi – unele suficiente de complicate ca să-ți scoată perni albi – până la folosirea unor fenomene fizice, vezi găsi tot felul de probleme de rezolvat în *Realms of the Haunting*. Unele sunt aproape ca un fel de minijocuri, altele sunt probe de perspicacitate – în total, suficient de multe și de variate ca să nu te plăcătești.

Realms of the Haunting mi-a oferit, sub aspectul puzzle-urilor, ocazia de a mă întoarcă într-un timp în care astfel de „probe” erau bine gădite și realizate în jocuri, fiind o componentă importantă a acestora. Realmente (pun intended), comparând la cald puzzle-urile din *Realms of the Haunting* cu cele din jocurile mai recente, nu pot să nu remarc că de mult a scăzut calitatea acestora din urmă, odată cu creșterea timpului. Bă, parci produ-

cătorii de jocuri vă cred tot mai proști, zăiu dacă nu! Adică, în *Realms of the Haunting* nu am întâlnit nici măcar o dată situația în care să trebuiască să introduc un cifru undevo, pe care să-l fi găsit anterior prin vreun nivel. Parcă producătorii s-au ferit ca de dracu de așa ceva, prea nu e nici un cifru în joc. Își cind tră găndești că, astăzi, adventure-urile cu pretenții ascund o folclor cu cifrul necesar chiar în camera în care acesta trebuie folosit...

5,99 > 66€

Există, însă, o componentă a jocului care poate încântă zâmbetele condescendențe. Este vorba despre filmulețele, foarte numeroase, ce se desfășoară din loc în loc. Acestea nu sunt în întregime sintetice, doar fundalurile par create pe computer. Actorii sunt reali, ceea ce poate părea neobișnuit în viața de azi, dar prin anii '90 s-a apelat la un moment dat la această soluție, mult mai accesibilă financiar decât modelarea și animarea de personaje – vezi seria *Phantasmagoria*, Gabriel Knight și.a.m.d., tot pe GOG.

Realms of the Haunting folosește actori numai pentru filmulețele, îngăndându-ne că aceasta nu mai apar. Dar, trebuie să recunoștem faptul că, inițial, m-am amuzat copios pe seama soluției actoricești propuse de *Realms of the Haunting*. Până apuc să te obișnuiesc cu fețele, jocul, hainele și reacțiile lor, te izbeggă o senzație de superficialitate, de truc efir, de încoperăală, iar hainele sunt hainești: eroul principal evoluază într-un balansoid lung – de modat rău de tot atunci, ca și cum, în plus, omul are o frizură de vocalist al unei trupe de bătăieni din anii '90, care au facut toți drogoate cu Ricky Martin pe o alec lătrănică. În spatele blocului, Erolina, la cămașă, cu părul tăpat și zulfurat, se potrivește cu contextul horror, deșul de murdar pe alocuri, cum cum se potrivește Loredana Groza cu... săsării... și ceilalți actori sunt haloși, majoritatea scenelor filmate plătind tribut copios clișeeelor de film /clip muzical/ de serie B din anii '80.

Mă rog, odată cu parcurgerea jocului, te obișnuiești, fără, însă, a pierde complet din amuzamentul care rămâne agățat în colțul zâmbetului ce și te îscă pe față la vizionarea filmulețelor. La această obișnuire contribuie și povestea, destul de stufoasă, ce urmărește linii mitologice și oculte din cele care apar deseoară în scrierile horror populate cu Templieri, Îngeri, Demonii, Satana și o fată drăguță. Deși nu sparge tiparele, povestea este interesantă

și reușește să înglobeze cu eleganță elemente din religii mai noi sau mai vechi, inclusiv antice (cred că am prins să referiri la astro-babiloniile în *Realms of the Haunting*). În culmea, deși nu există nici o trimitere la mythosul lovecraftian, elementul horror își susține latura fantastică fără nici o dificultate :-).

De fapt, jocul întreg devine atât de acaparator, treptat, încât nu mai sesizezi nici că de pixelată este grafica sau că de primii sunt modele 3D clădirile. De altfel, artistic vorbind, grafica nu arată deloc rău, numai că trebuie să-ți lași imaginația să recuperă o feerie de lumini, culoare și efecte de postprocessare, pomind de la ceea ce se vede în *Realms of the Haunting*. și pentru că tot am ajuns la artă, apoi să nu uităm nici muzica, foarte falnică, cu accente clasice pentru un film horror, dar și cu momente de seminătate și mister, atunci când eroul ajunge pe tărâmul spiritului și ale divinităților. Coloana sonoră este plăcută, nu deranjează nici un moment, subliniind discret desfășurarea acțiunii, cu sunet de soundblaster vechi, bazat pe sinteză FM.

După cum vă puteți da seama, eu cred că *Realms of the Haunting* merită să comparați și jucat. Poate că unii diri voi ar putea avea retinere, dar eu zic că acest titlu își face cel 5,99 USD mult mai cu vîrf și îndesat decât o bună parte dintre jocurile actuale, al căror preț a ajuns să atingă, uneori, culmi de nesimțiri. Dacă vreți o experiență cu adevarat interesantă, fără să vă anemizați pușcătula, încercați *Realms of the Haunting*.

Apropo... unii spun că a influențat un titlu precum *The Wheel of Time* (1999), iar eu am descoperit elemente în *Realms of the Haunting* preluate suspect de asemănător în designul Oneiros-ului, armelor, vrăjitorilor și consacul din *Undying* (2001)...

Ofertant www.gog.com

Marius Ghinea

THE LORDS OF MIDNIGHT

by

Mike Singleton



Program: Midnight

"Welcome to the World's first-ever Epic game, The Lords of Midnight". Cu aceste cuvinte ne întâmpină manualul lui Lords of Midnight. Ciudat, nu-i aşa? Ai fi crezut că înainte de Cutile Magice cu Tehnologia Viitorului, Epicul nu exista. Vă înselati. Epicul a luat naștere acum 27 de ani, în 1984, odată cu lansarea lui The Lords of Midnight. Sigur vă întrebăti de ce primul joc epic din lume este înghesuit, ca un boschetar, pe două pagini. Motivul este pe căt de simplu, pe atât de întret. Marius l-a jucat la gheu în tineretele lui zburciumate și, dacă voi reuși să îl conving, probabil îl va trata cum se cuvine într-un număr viitor. Doi dacă n-ai auzit de el până acum, mă îndoiesc că veți aprecia cum se cuvine cele sase pagini pe care le merită. Să treiști prea mainstream și epic, iau făcut și un remake pe PC. Glumeam, desigur. Lords of Midnight își merită statutul de legendă, iar eu vreau doar să vă atâță curiozitatea.

Lords of Midnight este opera unui singur om: Mike Singleton. Asemenea lui Sting, sau Ron Jeremy, și Singleton a debutat în sectorul educational, ca simplu învățător. După ce a trecut printr-o afacere (eșuată) cu jocuri de noroc computerizate și Commodore PET, Singleton și-a încercat norocul (și inspirația) în Industrie. Unde a dat lovitura cu Lords of Midnight, un joc epic de strategie, războli și aventură, în care jucătorul controlează patru personaje alături de care va trebui să călătorescă în Nordul îndepărtat pentru a pune capăt tiraniei lordului Doombark. Acest individ râu intentionat, un fel de Sauron local (opera lui Tolkien a fost una dintre sursele de inspirație ale lui Lords of Midnight) cu o pasiune nesănătoasă pentru temperaturile scăzute, putea fi biruit în două moduri. Fie distrugând Ine... Coroana de Gheată, unică, adevarată și îngehetată sursă a puterii Lordului Întunecat, sau une ce transformă Lords of Midnight într-un joc clasic de aventură, fie măcelărindu-sistemtic armatele alături de cei douăzeci și ceva de lorzi recrutiți pe drum.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Ronthron the Wise



He slew the skulkrin. Four hours of the day remain and Ronthron is utterly invigorated. The Ice Foe is very mild. Ronthron is utterly bold. He thinks again....

Povestea deosebit de interesantă și bine încheiată, atmosfera, precum și combinația interesantă de strategie și aventură, au transformat Lords of Midnight într-un clasic instant. Care, spre deosebire de alți clasicii la fel de instanti, să spunem Out of the Shadows, a cunoscut și succesul comercial. Ba mai mult, la finalul anului 1984, a primit și un sequel, Doomedark's Revenge, care a reușit să împoingă barierile tehnologice și mai mult. S-a vorbit mult și bine de un al doilea sequel, Eye of the Moon, dar acesta n'a mai văzut lumina zilei. Ultimul zvârcnet al seriei a avut loc în 1995, când ultima parte a trilogiei, Lords of Midnight: The Citadel (continuarea directă a lui Doomedark's Revenge), și-a făcut apariția, puțin cam timidă, pe PC. Și timidă a rămas, căci n'a reușit să se bucură de popularitatea predecesorilor săi.

Că fapt divers, publisherii lui Lords of Midnight au oferit și un premiu neobișnuit primului om care ar fi furnizat dovezi că a reușit să-l pună pe Doomedark cu botul pe labe (un asemenea individ a apărut cam la două săptămâni după lansarea jocului). Premiul consta într-un roman care ar fi immortalizat aventurile norocosului căsătoritor. Deși în teorie era o idee foarte interesantă, publisherii locali n-au considerat că un asemenea roman ar fi o investiție inteligentă și au refuzat să îl publice. Mike Singleton s-a oferit să scrie el romanul, dar timpul și retinerile publisherilor au avut altceva de spus, iar cărtuliu a rămas ascunsă undeva printre circumvoluțiunile Invățătorului. Noi am rămas cu un joc genial cu o atmosferă și un gameplay bestiale, iar singura "maculatură" asociată lui a fost un manual de 32 de pagini, de vreo trei ori mai gros decât fituile din zia de azi.

Serios, descărcați-l de pe worldofspectrum.org și lecturați-l măcar puțin.

O OK, D1



Walkthrough, how to și why to

Merită/m un gamepad de sărbători?

deea acestui special mi-a venit acum câteva luni, odată cu nevoie unui nou gamepad, după ce vechiul și extraordinar din durabilitate Thrustmaster FireStorm 2 a căzut, printre-un ciudat concurs de imprejurări, pradă unei sticle de colă și prafului. Când l-am ridicat dintr-o brișoară și perete, plin de măzgă, incredibil, încă mai mergea, dar, chiar și după ce l-am spălat, cauciucul care-l acoperă tot lipicioasă rămas. La acea vreme, în mintea mea nu exista decât un concurrent, îl urmăream de mult, și anume Razer Onza Tournament

Edition. Acest controller promitea tot, manete care puteau fi pretensionate după nevoie, cruce direcțională care putea fi ridicată sau coborâtă în disc, fir lung, butoane cu o cursă scurtă, ba chiar și iluminate. Plus două butoane extra, complet configurabile. Un singur minus avea, încă nu era lansat.

De ce nevoia unui gamepad? Pentru că, pentru cinea care a trăit cu SuperNintendo, PlayStation și Dreamcast (le vine de mereu pe primele pentru a le cumpără pe următoarele) până au avut bani de PC, tasta-

tura era un regres, în cazul anumitor tipuri de jocuri. Când am pornit un NFS High Stakes și am văzut diferența dintre tastatură și manetă controllerului PS1, am spus că nu se poate. Mortal Kombat mi-a pus capac, fighetele fiind pentru mine alte lighioane imposibile, aşa că m-am dus val vârtej să ceresc și-apoi să-mi cumpăr un gamepad.

Prin aprilie a și fost lansat (Razer-ul), dar cum banii erau puțini și prioritățile altfel, a trebuit să mai aștepte. Numai că, atunci când m-am plăcuit de așteptat și am

Razer Onza Tournament Edition



Thrustmaster Firestorm Dual Power 3



Logitech Rum... Gar...





Burnout. Grafică de PC + controller de consolă, ce-i mai bun din ambele lumi.



NBA 2k12. Joc de 6-7 cu tastatura, de 8-9 cu gamepad-ul.

cit feedback-ul utilizatorilor, am dat înapoi. Aproape toți cei care l-au folosit intens au început să raporteze probleme: manete cu puncte moarte depășite, pretenziomene care începeau să se slăbească singure, cruce direcțională ruptă și asa mai departe. Acum, nu spun că Razer-ul este de ne-recomandat, încă rămân la părere că este cel mai versatil controller existent, dar era clar că nu se preta animalului din mine. Eu sunt omul care a reușit să se joace fightere și platformere până când a făcut băscii pe ambele degete mari, după care și-a lipit leucoplașa peste și a continuat omul care a reușit să strângă atât de tare controllerul în timpul unei curse pasionante încât a fost greu după să-ji mai deschizi mâinile. Era clar că Razer-ul nu era de mine, aşa că am ieșit pe piață după alte variante.

Pretendenți și alegeri

Primul criteriu după care le-am sortat, aşa cum era și normal, a fost rezistența la condiții grele de muncă. Un criteriu care a redus însă numărul variantelor posibile la doar trei. Logitech F510 (F710), o versiune îmbunătățită a mai vechiului și călătoritului RumblePad 2. Thrustmaster FireStorm Dual Power 3, înlocuitorul lui FireStorm 2, căruia stiam că poate pleie, și Microsoft Xbox 360 Controller for Windows (am tăiat pentru Windows pentru că am aflat că terminația nu înseamnă nimic, controllerul este identic cu cel care vine cu consola) același nume, aşa că, dacă-l găsiți la un preț mai bun (fără Inscriptio „for Windows” pe cutie) sau, și mai bine, aveți deja o consolă X360, puteți, pur și simplu, să-l luăți și să-l infișați într-un USB). Download-ati și instalați driverele și bucurăti-vă de el! Acum, binelînele, eu îmi cer scuze față de orice producător care se consideră făutat de decizia mea și mai ales față de voi, în caz de mă-a scăpat ceva, dar după două luni de citit review-ur

și feedback-uri, eu spun că, la un preț acceptabil, acestea sunt singurele gamepad-uri care vin cu un minim de dotări, necesare jocurilor curente, și pot fi luate în considerare conform primului criteriu.

Inițial am exclus variantele lor wireless, fiind încă de modă veche în privința acestei tehnologii. Nu prea îmi place nici baterile, iar un lag mai mic sau inexistent este întotdeauna călățigător în fața unei convenabile și confortabile lipsă a unui cablu. Refuzăm însă să văd elefantul din mijlocul camerei. Wii-ul mi-a dovedit, de ani deja, că vârf și îndesat că această tehnologie s-a maturizat și că, dacă e bine implementată, nu este cu nimic mai prejos. Tot gândindu-mă, am realizat că un controller wireless ar putea fi folosit și ca telecomandă, aşa că, în ultimul moment, m-am suțit.

Thrustmaster a căzut dintr-un motiv foarte simplu, lipsă triggerelor. Triggerurile sunt butoane care au cursă și pot fi folosite, de exemplu, pentru un control fin al acelerării și frânei. Binelînele, într-un stil mai vechi, dar sănătos, pot folosi maneta din partea dreaptă pentru același control fin, dar cum Microsoft, în momentul în care a decis să implementeze controllerul X360 în Vista și 7, a impus un standard, îmi era frică să nu dău peste portări facute cu picioarele care să-n-mi permită să schimb bu-

toanele-triggere cu maneta 2. În plus, folosind aceste triggere, eliberez o manetă care poate fi folosită în acest fel pentru altceva, cu implicații, aşa cum o să vedeti mai jos, interesante și frumoase.

Logitech s-a luptat până în ultima secundă și chiar și acum, pe total, cred că este gamepad-ul mai bun. Plasamentul același trigger și faptul că e puțin mai mic, ergonomic dacă vrei, m-au convins însă să merg pe soluția Microsoft. Cu alte cuvinte, mie îmi place ca degetele

arătoatoare să se așzeze natural pe triggere, nu pe butoane extra, în timp ce degetele mele destul de lungi împung și ele achiziționarea unui gamepad mai mare.

Lăsându-mă pe mine deosept, când vă uități după un controller, ar fi bine să mă luăți în considerare căteva lucruri. Vibrațiile sunt și ele destul de importante. Un gamepad bun, cum sunt cele de mal sus, trebuie să vină cu cel puțin două motoare, care să fie în stare (dacă jocul și te să foloseșcă această funcție) să reproducă o varietate de... vibrații. Nu o să uit niciodată cursele din High Stakes (PS1 nu PC, nu-mi adu amintire că Thrustmaster-ul să fi avut aceeași versatilitate sau poate că jocul nu a fost făcut la fel în care, de căcăma cu rojile pe vibratoare, simteam pe aceeași parte a controllerului respectivele vibrații). Piatra cubică din Porsche Unleashed, cum îmi bătea înimă în Silent Hill, vibrațiile fine când pornea radioul și aşa mai departe. Pe de altă parte, dacă vă place ca gamepad-ul să fie cătă mai ușor, căutați unul fără vibrații. Motoarele atâtă destul de greu.

Cei cu o istorie PlayStation importantă în spate ar trebui să își încordeze și amplasamentele celor două manete. După cum puteți vedea în imagini, controllerul X360 are manetele amplasate asymmetric, în timp ce majoritatea covârșitoare copiază stilul controllerului

gamepad F510



Xbox 360 Controller



PS3 DualShock 3 Controller



Gamepad special făcut pentru Resident Evil 4.
Doar varianta de PS2 din păcate.



PS1,2,3. Pentru mine, trecere a fost lină, iar acum chiar mi se pare soluția mai bună, dar ar fi bine să facă câteva teste în caz că v-ați obișnuit prea mult cu stilul clasic.

Acum că l-am și testat, am aflat și că e important ca și culoarea butoanelor să respecte standardul celor pe de controllerul X360. Împingând gamepad-ul X360 ca standard, Microsoft a făcut munca producătorilor de jocuri mult mai ușoară și deja 90% dintre acești au început să folosească exclusiv această schemă. Astfel, unele jocuri nu se vor mai obosi să vă spună să apăsați butonul x, ci vă vor arăta o culoare pe ecran. O idee bună, deoarece creierul interpretează mult mai repede culorile, dar prostă pentru cei cu gamepad-uri diferite. Această standardizare pe culori nu este însă un capăt de țară pentru că ră se întâmplă să te ujă la controller când te joci, iar după ce înveți că portocaliu înseamnă butonul de sus, albastru cel din stânga și așa mai departe, deja nu mai ai nicio importanță ce orăni la butoanele gamepad-ului ales.

Aită caracteristică de care trebuie să țineți cont este și calitatea crucii direcționale sau a discului direcțional în cazul tuturor gamepad-urilor prezente mai sus. Ideea de disc, în detrimentul butoanelor întâlnite în cadrul controllerului PS1,2,3, este în teorie foarte bună, pentru că te ajută să apezi foarte rapid în 8 direcții, dar și să faci, când e necesar (cel mai des în cazul fighterelor) o trecere mai lină între ele. În practică, însă, noi nu apăsăm mereu în același loc și implicit controllerul va interpreta greșit ce vrem. Ba mai mult, în focul luptelor, se poate întâmplă să apăsăm și foarte tare, ceea ce deține datea, mai ales în cazul gamepad-ului X360, considerat cel mai prost din grupul de mai sus din acest

punct de vedere, la erori aberante, în sensul că se poate întâmplă să apezi cu foc ←, iar controllerul să înțeleagă o succesiune de genul → ↘ sau altă aberație.

Dacă jucăți fighter într-un mod semi-profesional sau vă place emulațiile, fenomenul de controllerul X360, Razer, Thrustmaster și Logitech sunt mai buni din acest punct de vedere, dar, din păcate, nici ele de recomandat. Cel mai bine ieșiti în acest caz cu un controller DualShock 3 (PS3), un adaptor Bluetooth și către drivele neoficiale.

Bineînțeles, fără drivere oficiale, veți întâmpina și dificultăți, dar crucea direcțională a acestui controller este imbatățită, iar eu nu știu niciun controller bun (DualShock este extraordinar din punct de vedere al calității) de PC care să vină cu această cruce. Pentru mine nu a fost un capăt de țară pentru că eu joc fighterele cu maneta din partea stângă și nu mă stresește prea tare că nu-mi iese combo 27, în timp ce emulațioanele nu mă atrag pentru moment, nu am timp să mă joac nici măcar ce apăre bun acum, dar să mă mai întorc în timp!

Software - canci

Odată ce am cumpărat gamepad-ul X360 Wireless, am realizat că am luat și o mică țeapă (eu sunt singurul vinovat, dar na, trebă să urfu). Ca de obicei, hardware-ul Microsoft este impresionant, software-ul însă... Aici nici măcar nu pot să spun că-i prost pentru că de fapt lipsește cu desăvârșire. Instalați driverul și



1992. Controllerul de SuperNintendo. În mare, tot cele de acum sunt o evoluție a acestuia.

atât – aproape, subliniez mult – Mult; trebuie să instalați cele mai noi drivere de pe site-ul producătorului și nu cele de pe CD-ul cu care a venit controllerul, indiferent de modelul lui, deoarece diferențele raportate de utilizatori sunt enorme. Astfel, jocurile care știu ce-l acelaia controller îl recunoaște și mă lăsă să mă joac. Celelalte însă, cancel! Nici vorbă de emulaare a mouse-ului sau a butoanelor tastaturii, nimic! și visul meu telecomenzi mi-au fost strívite. Bineînțeles, toate celelalte produse pe care le-am luat în considerare (am verificat eu după) vin cu software, unul mai bun, altul mai prost, dar până una alta folosibilă.

Salvarea a venit de la un mic software numit Xpadder, care poate fi folosit de atât de orice controller și este considerat de majoritatea ca cel mai bun. Recunosc, este impresionant din toate punctele de vedere, dar, dacă nu vrei să-l piratezi, și de ce ai face-o, omul lucrează la el de 6 ani, te mai usagează și el de 7 euro. 7 euro care s-ar putea să merite însă și el și îndesăt chiar dacă gamepad-ul vostru vine cu propriul software. În Xpadder poți să setezi orice, poți emula mouse-ul cu oricare dintre manete sau crucile direcționale, poți chiar mări sau

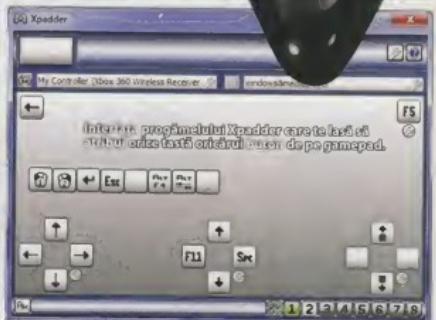
direcționale, poți chiar mări sau



Saitek P3600 Cyborg Rumble Pad merită și ei să fie menționat, cablul de doar 1 metru și răzlețile defecțiuni raportate de utilizatorii îl au îndepărtat însă din lista mea.



Prince of Persia. Pe jos, în fața LCDTV-ului cu gamepad-ul în mână, jucând-prin această poveste incredibilă.





2006, 14 ani mai târziu, același Nintendo revoluționa lumea consolelor cu 2 controllere care nu semănuau cu nimic.

micșoră sensibilitatea pe fiecare palier în parte al cursei manetei. Poți atribui orice combinație de butoane de pe tastatură oricărui buton de pe controller, poți seta chiar și viteza de reacție a acelui buton, viteza de repetare a comenzi și când îl și apăsaș, ba chiar și seri de apăsaș (macrouri), ce să mai, tot.

Cu ajutorul acestui software, poți, bineînțeles, să te joci orice joc care nu are suport nativ pentru gamepad, pentru că poți atribui apriori orice combinație de butoane (chiar și shooter și strategii dacă ești cu capul). Dacă ești ca mine, îneș, poți chiar și să controlezi computerul de pe canapea sau de la bucătărie, dacă vrei să faci giume – proaste. Eu mi-am făcut preset-uri pentru media playare, browser și, de ce nu, jocuri flash. E o plăcere să apeși un Alt+F4 aka. (în cazul meu) RB apoi un Enter aka. x, pentru a închide calculatorul când vrei să tragi un pui de somn. Să săpui pe pauză un film, să-l dai mai înaint, să etc. Un LCD-TV și un extended desktop sunt de vis în această configurație.

Ca webjocuri am încercat să joc un Tetris online, care pe mine mă obsează de ceva vreme. În acest Tetris, ai două butoane pentru rotație, buton care-ți păstrează o piesă, buton pentru obiecte speciale (cu diferite efecte asupra propriei planșe sau a adversarilor), dar și două butoane pentru a mări/viteză de coborâre a piesei (instantaneu sau partaj). Mi-am spus că vor fi mult mai ușor de gestionat cu un gamepad și am avut dreptate. Am terminat preset-ul în nici 5 minute și eram gata de joc. Discul direcțional mi-a confirmat însă de ce este considerat execrabil în cazul controllerului X360. Incredibil, dar la fiecare 10 apăsări stânga sau dreapta, el înțelegea din când în când și jos. Bineînțeles, am mutat „josul” pe alția tastă, dar deja acum erau prea multe butoane de gestionat în parte dreaptă a controllerului, astăzi că am renunțat. Dacă vrei să jucăi webjocuri cu controllerul, căutați unul cu o cruce direcțională bună. Atunci bineînțeles să încercați cu maneta, dar în cauză unui joc foarte competitiv (cum este cazul TetrisFriends) ai nevoie de o viteză de reacție mult mai mare decât îți permite aceasta.

A..., și să nu uit, dacă vă decideți asupra unui controller Xbox360 Wireless, în acest casă chiar trebuie să căutați unul pe care să scrie (pe cutie bineînțeles) pentru Windows. Pentru că acesta vine și cu un receiver. Interesant este că acest receiver suportă până la 4 gamepad-uri concomitent, ceea ce înseamnă că, dacă decideți să mai cumpărați încă unul (sau dacă aveți o consolă X360), puteți să-l alegete pe cel normal, fără receiver – mai ieftin. Dacă deja aveți mai multe, un LCDTV mare și vă plac jocuri precum Bionic Commando Rearmed sau Jamestown: Legend of the Lost Colony, vă invizieze, sunt extraordinare în cooperativ local, cu atât mai mult cu gamepad-uri.

Jocuri, teste, genuri

Înțeles, ideea mea de a testa Burnout Paradise, Prince of Persia (2008), Blazblue: Calamity Trigger și NBA 2K12, pentru a vedea cum reacționează controllerul, mi s-a părut genială, mai ales că găsim o scuză pentru a juca în slășir aceste jocuri foarte bune. Erau și noi și vechi și oarecum obscuri, în cauză unuia, genuri diferențiate, ce să mai, eram genial. După ce le-am pornit, am realizat că toate integrează controllerul X360 perfect, imediat ce trezesc gamepad-ul la viață, butoanele se schimbă automat din cele ale tastaturii în cele de pe controller. Îmi era clar, vor merge impecabil, ceea ce să-si întâmplat.

Controlul în Burnout și, prin extensie, în majoritatea jocurilor cu mașini, este atât de bun încât după ce îl încerci cu un controller, tastatura și se va părea o glumă. Duse sunt clupituri aberante stânga-dreapta, acum poți mișca manetău că tine curba și o poți păstra în ace pozitionă până lezi din ea. De fapt, din acest motiv, eu și fratele meu am preferat să jucăm chiar și Mafia și GTA într-o combinație de tastatură plus gamepad. Când mergeam cu mașina, puneam mâna pe gamepad, care ne permitea, când volam, să păstrăm și o viteză constantă, legală, iar când coboram din mașină, reveneam la mouse și tastatură. La o două trećere, am făcut chiar și un cooperativ ad-hoc, eu conduceam și îl impușca tot ce mișcă. În plus, Burnout are și foarte multe alte butoane pe largă accelerare și frână – care, aproape, acum sunt preluate de trigger, maneta din dreapta fiind folosită pentru a te ulta în orice direcție vrei. Frâna de mână, buru-un, harta, schimbarea melodiilor, printrul în urmă și aşa mai departe sunt acum și ele mult mai ușor de gestionat.

Prince of Persia nu mi s-a părut inițial mai bun cu ajutorul controllerului pentru că îmi vine mult mai natural să mișc camera cu ajutorul mouse-ului, cu timpul însă m-am obișnuit să o fac și cu maneta din dreapta, iar sumedenie de butoane și combinații între ele m-a convins că și în acest casă controllerul este soluția mai bună. În plus, dacă miști un pic maneta din partea stângă în față, printul va păși foarte incet, apoi va merge, apoi va alerga, moduri de deplasare de multe ori foarte folosite în cadrul acestui joc (dar nu numai), deși nu obligatoriu, pentru că, cel puțin până unde am ajuns eu, nu pot să cazi. În principiu, orice action-adventure care nu are o întărire pe ecran este mai ușor de jucat cu un gamepad. Din amintiri, Beyond Good & Evil, Onimusha și Soul Reaver au fost mult mai ușoare în acest mod.

Blazblue: Calamity Trigger este un fighter extraordinar, cu unele dintre cele mai diferențiate și interesante personaje din jocurile cu bătăi, un story interesant și mult humor. Grafică și sunet bestiali de ciudate, dar și un control și combinații complexe. Pentru mine, acesta cum am mai spus, pentru jocurile de bătăi nu există decât o opțiune ca mod de control, un gamepad. Nu duc eu tactica la paroxism, vezi faptul că mă mulțumesc și cu maneta în locul crucii direcționale, dar îmi place să învăț combinații și să le execut într-un mod natural, fără să-mi înnoi degetele. Street Fighter merge și el, bineînțeles, impecabil, la fel ca și mai vechiul Guilty Gear.

NBA 2K12 este singurul joc dintre cele testate pe care î-am găsit imposibil de jucat cu tastatura, producătorii nu s-au muncit deloc pentru a realiza un control căt de căt acceptabil. Poate și pentru că e imposibil de realizat în situația dată. Sunt atât de multe butoane de folosit și atât de multe combinații încât îți pot să-mi înălțe în cap. Jocul îți cere să îți conduci jucătorul cu maneta din stânga și să arunci cu cea din dreapta, toate direcțiile însemnând ceva. Transpus pe tastatură, îți cere să conduci personajul cu wasd și să arunci cu 4826, astă fără a mai vorbi de fente, dribling, pase, apărare și aşa mai departe. Din ce am înțeles, nici FIFA și nici PES nu sunt departe de același adevăr. Trist, dar dacă vrei să joci sportive în zua de azi pe PC, ai nevoie neapărat de un controller.

... și să nu uit, după 15 de ore de joc (vibratii și toate cele) presărăte pe parcursul a două săptămâni, doi acumulatori AA de 2500 încărcăți la jumătate încă mai puteau, deci stăm destul de bine și aici.



Controllerul tabletă pentru Wii U. O nouă revoluție? Om trăi și om vedea-



Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500 și Ferrari F1 Wheel Add-on

Design italian, abțibilduri chinezești

In opinia mea, volanul Thrustmaster T500 RS este cel mai bun astfel pe produs, pe care am pus vreodata mâna. Nu voi relua acum articolul de cinci pagini pe care i-am dedicat într-unul din numerele trecute ale revistei noastre. Voi spune doar că, sub aspectul force feedbackului, construcției și ergonomiei, T500 RS este un vârf al industriei controlerelor dedicate simulatorelor auto. Din acest motiv, aranjul prin care Thrustmaster aducea la cunoștință faptul că plănuiește să lanseze un volan de Formula 1, pe aceeași platformă T500 RS, a fost pentru mine o surpriză extrem de plăcută.

Iar asta nu doar pentru că respectivul volan este făcut pe modelul Ferrari de Formula 1, ci și pentru că, în general, nimeni nu face volane dedicate pentru simulatoare de monoposturi – cel puțin nu în zona de consumator a controlerelor de acest fel. Există producători care oferă volane de acest tip, replici de Formula 1, dar prețurile sunt foarte mari. În plus, singurul model de volan pentru care se fac asemenea adaptări este G27 de la Logitech, deci, nu se poate spune că avem la dispoziție o mulțime de opțiuni alternative, iar asta se adaugă și faptul că producătorii respectivi sunt mici meșerași cu atelierul în garaj sau într-o debară, cu producție pe genunchi și tempi de livrare relativi la fenomenele electromagnetice care au loc în plasma din coroana so-

lară. E drept, din mâna lor își bijuterii, dar, repet, și prețurile sunt pe măsură.

RIP Pininfarina!

Mulțumită promptitudinii exemplare de care dispărtătoarea Thrustmaster din România a dat dovadă de fizică data când am cerut un produs nou la testat, am ajuns să așepețe în urmă un volan „Ferrari F1 Wheel Integral T500” imediat ce acesta a devenit disponibil pe piață. Observați, Thrustmaster își a dat un diametru numele unui produs de-a său, ceea ce mă obligă să-l abreviez pe căt posibil pe parcursul acestui articol. Îl voi spune „Ferrari F1 WI T500” de acum încolo, exprimându-mi, însă, dorința ca Thrustmaster să-și reconsideră politica în ce privește botizaerea produselor sale: mai scurt, frajor, mai scurt se poate?

Bineînțeles, odată ajuns pe birou, pachetul a fost imediat desfășurat de mine, cu mișcările aprigie, dar fine, de cutter, pe care le-am exersat de atâtea ori în „Die by the Sword”... Iar ceea ce a legăt, întâi din pachet, apoi dintre straturile de zăpadă artificială și în final dintr-o punghă de polițelinenă, m-a făcut să nu șiu dacă să răd sau să rid istoric. WTF, Ferrari și-a dat aprobarea să se folosească numele lor pe așa ceva? Asta a fost întrebarea pe care mi-am pus-o imediat.

Baza volanului și pedalele sunt geniale, sunt super-OKE, sunt exact cele de la Thrustmaster T500 – nu am suficiente cuvinte de laudă pentru ele. Dar volanul...

Doamne... Prinul lucru care mi-a lăzit privirea au fost butoanele utilizabile. Acestea sunt inscripționate exact precum cele de pe volanul Ferrari de Formula 1 de pe monopostul, 150th din 2011 – de fapt, întreg aspectul volanului este preluat după acest model. E folosit și codul de culori original, ceea ce am apreciat. Dar... DAR... Inscripțiile sunt puse pe abțibilduri aplicate pe butoane. Abțibilduri de proastă calitate, care se ridică ușor cu degetul, ca de pe un chinezism extrem de lețin. Oribil! Aplicarea unor astfel de abțibilduri este absolut inadmisibilă la un produs din categoria acestui volan, care costă cu cel puțin 100 de dolari mai mult decât T500 RS-u original. La banii săi NU se acceptă așa ceva! La banii săi fac produsul guler celor de la Thrustmaster, dacă ai apucat să îl cumperi, sau nu îl cumperi, dacă șiți dinainte despre ce este vorba.

Iar dacă asta nu ajungea, apoi afișă că butoanele din zona centrală a volanului nu sunt funcționale, sunt butoafice, decor, scenografie. Poate că nu și pățești cu capul pe colțul mesei din acest motiv, deși, la banii săi, mi-ș-ai părut obligatoriu ca acele butoane să fie funcționale – există moduri de răzbunare pentru

Ferrari F1 Wheel Integral T500: panoul software de control, setările de unghi maxim și butoane.

The screenshot shows the software interface for the Thrustmaster T500 RS. It includes sections for 'Input' (Test Forces, Gain Settings), a central display showing the T500RS logo, and detailed settings for the wheel and pedals. The wheel settings include rotation and angle calibration, and the pedal settings include clutch, brake, and gas. Buttons and gain settings are also visible.

ele. Dar, adding insult to injury, și butoanele butoane sunt, de fapt, tot aplicații de abțibildul oribil, urât, cu aspect de lefătură Incropită. Urât, urât, urât.

Nu aș fi insistat asupra aspectului estetic și al finisărilor acestui volan, dar este vorba de un produs bazat pe asemănare, pe modelarea căt mai fidelă a originalului glorios, o piesă destinată fanilor, pasionaților. Din această perspectivă esențială, la care se adaugă și costul impresionant al produsului, Ferrari F1 WI T500 se prezintă absolut inaceptabil, ca un prototip de modelaj destinat proiecției inițiale, nu ca un obiect fin pe care se afilă emblema Ferrari, de care nu este de seamă. Ca exemplu pozitiv, în contrast văd cu Ferrari F1 WI T500, pot să dau volanul meu Thrustmaster Ferrari F430, o piesă de fru-

museu extraordinară, finisată impeccabil, realizată cu gust și respect vizibil și plinibil pentru piesa originală, volanul Ferrari F430. Clar și acum se mai întâmplă să mă surprindă măngând acest volan, privindu-l lung. Între sesiunile de calificare și curse – îmi face placere. Nu mai spun cum îmi trezore înlimă când văd într-un video interiorul unui F430 – e acolo, volanul meu și acolo, asemănarea e perfectă... Măcar atât...

Sub aspect estetic, ba chiar și al funcționalității (vezi butoanele butoanele), Ferrari F1 WI T500 trebuie trimis înapoi la planșeta designerului. O reducere de preț nu ar însemna nimic – oricum prețul bazei volanului și al pedalelor este mare în mod justificat, pornind de la calitatea modelului din care provin, T500 RS, iar, în

Ferrari F1 Wheel Integral T500: panoul software de control, reglajele de intensitate ale forței de sprijin.

The screenshot shows the software interface for the Thrustmaster T500 RS. It includes sections for 'Input' (Test Forces, Gain Settings), a central display showing the T500RS logo, and detailed settings for the wheel and pedals. The wheel settings include rotation and angle calibration, and the pedal settings include clutch, brake, and gas. Buttons and gain settings are also visible.

aceea zonă de preț, nu poți veni cu restul, volanul propriu-zis, în asemenea hal, în față unor oameni suficienți de serioși și de pasionați pentru a plăti suma necesară.

Cu adevărat util

Totuși, este absolut necesar să vorbești și de funcționalitatea acestui volan, nu doar despre aspectul și finisările său. Ajuns la acest capitol, trebuie să recunoști că am considerat întotdeauna că un volan destinat modelelor auto de clasă GT este la fel de bun și pentru monoposturi. El, bine, m-am înșeiat. Nu degeaba designul unui volan de formulă a fost rafinat până la configurația sa actuală – există o explicație care ține de ergonomie. Adică, mal simplu spus, în momentul în care am apucat





Jocul F1 2011 ne oferă o imagine de ansamblu asupra monopostului Ferrari.

să dău cîteva ture într-un model de Formula 3000 din Race 07 sau în cel de Formula RaceRoom de la SimBin, am „birbirier” scurt vreo 2 secunde din timpul pe tură pe care îl scoteam cu volanul F430 – cu spațiu generos pentru îmbunătățirea ulterioare ale timpilor. În netKar Pro nici nu mai zic: altă viață.

Da, un volan de monopost precum Ferrari F1 WI T500 este foarte util, oferind o experiență cu totul nouă, ajutând la îmbunătățirea timpilor prin adaptarea specificului controlului unui monopost. Unghiul maxim de rotație al unor astfel de volane este de aproximativ 270°, iar bracarea se realizează foarte ușor, fără a se pierde nimic din controlul mașinii. Volanul Ferrari F1 WI T500 este foarte bine adaptat pentru contracarașarea tendințelor „vârlimaje” ale mașinii, mișcări fine și rapide preînțimpîna lejer catastrofele ce se pot produce la 300 kmh. Literalmente, stăpînești orice element al pînutei de drum a monopostului, și o senzație cum nu am avut la volanele destinate claselor mașinilor GT sau de stradă, ori nici. Pe de altă parte, folosind Ferrari F1 WI T500 într-un Porsche GT3, în GTR 2 sau în factor, am simțit nevoia unui volan clasic, mă ardeau mâinile după F430-ul meu – greu de descris senzația, dar și altceva, volanul de monopost pur și simplu nu se potrivea.

Suprafețe de control

Vreau să ofer un amănunt important aci. Schimbătorul de viteze este o părligă, precum în original, nu o percheie de paleie independente una de altă. Adică, ai o singură piesă din metal, ce se sprînja în centru volanului și care, Inspire capete, apasă arcurile comutatoarelor ce schimbă vitezele – în stanga în treptă inferioară, în dreapta în treptă superioră. Care este avantajul acestui design? Simplu, poți schimba vitezele cu o singură mână, anume cea care este cel mai bine aşezată pe schimbător. Spre exemplu, tragi în Inspire din ce degetele mălini drepte pentru a urca în treptă de viteză, dar, băgându-ți degetele sub schimbător și împingându-l cu ele, apești, practic, comutatorul din stân-



ga și cobori în treptă de viteză.

Un asemenea procedeu de schimbare a vitezelor cu o singură mână este util când ești cu volanul rotit foarte mult și numai una din mâini mai ajunge eficient la schimbătorul de viteze. Acea mâină va putea urca în treptă de viteză, dar și cobor, după cum este nevoie. Credeți-mă, am ajuns în situația de a folosi această tehnică, cu volanul bracat, chiar și atunci când acesta era setat la o rotație maximă de 270°. Nu mai vorbești de reglație în care am crescut unghiul până peste 300°, pentru a respecta realitatea anumitor monoposturi sau a unor prototipuri de clasă Le Mans.

De altfel, treciind dincolo de penibilul estetic, am apreciat butoanele cu care este dotat Ferrari F1 WI T500. Par de calitate și răspund cu o elasticitate corespunzătoare la apăsare. Oferează siguranță, sunt solide. Prezența celor două butoane rotative este un plus – ca și la modelul original – fiind excelente pentru modificarea în limpi real a parametrilor monopostului fără a fi nevoie să leai mâna de pe volan. Mai sunt și două D-Pad-uri, utile mai ales pentru compatibilitatea cu consola

PlayStation 3. Mă rog, D-Pad-urile de pe Ferrari F1 WI T500 mi s-au părut un pic prea rigide, forță necesară la apăsare putese fi mai mică, dar, pînă la urmă, e o chestiune de gusturi. În plus, astfel de suprafețe de control nu se folosesc pe un volan la modul în care s-ar acționa asupra lor pe un gamepad.

Add-on

In cazul în care dețineți deja un volan Thrustmaster T500 RS sau plănuîți să vă achiziționați unul, este bine de știut faptul că Thrustmaster au de acum în ofertă un volan „Ferrari F1 Wheel Add-on”, care se poate monta pe baza volanului T500 RS original. Procedura este foarte simplă și presupune doar deîmpărțirea unui surub aflat pe axul volanului, după care volanul circular se scoate și se înlocuiește cu cel de monopost Ferrari. Apoi se reinflătează surubul cu pridinț.

Volanul Ferrari F1 Wheel Add-on este, evident,



Volanul monopostului Ferrari F150, așa cum arată în jocul F1 2011.

identic cu cel aflat pe Ferrari F1 Wheel Integral T500. De altfel, mă aștepț să apară cît de curînd în oferta

Thrustmaster un volan circular, cel aflat în original pe T500 RS, pentru a putea fi montat, optional, pe Ferrari F1 Wheel Integral T500.

Bineînțeles, am de făcut aceleiași observații estetice și de funcționalitate în privința volanului Ferrari F1 Wheel Add-on, ca și pentru Ferrari F1 Wheel Integral T500 – soluția cu abțibildurile este complet nepotrivită, iar faptul că butoanele centrale nu sunt funcționale mă duce cu gândul mai degradă la o jucărie, decât la un volan Ferrari destinat simulațorilor și adresat publicului înțâl al modelului T500 RS. Altfel, funcționalitatea volanului este exemplară, iar utilitatea sa la pilotarea în simulație de monoposturi este una testată și verificată de mine cu multe jocuri de gen – certific folosul unui asemenea volan.

Dar, pe de altă parte, 150 de euro pentru așa ceva mi se pare exagerat de mult. La naiba, nici un înțreg volan Logitech Driving Force GT nu costă atât – și vorbim în cazul Logitech-ului despuș un volan de foarte bună calitate, având funcționalități ce îl disting în raport cu concurența de la Thrustmaster (unghiul maxim de rotație de 900° fiind una dintre acestea), la care se adaugă un schimbător de viteze secvențial și compatibilitatea completă cu Gran Turismo 5 pe PS3).

Amintesc aici cuvintele de apreciere pe care le-am avut la adresa volanului Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition, pe care l-am considerat ca fiind de-a dreptul o piesă de colecție pentru un fan al firmei Ferrari. Calitatea designului, profilul sportiv, materialele folosite, ergonomia, finisajul deosebit, toate acestea fac din acel volan un produs demn să poarte căluțul cabrat ca emblemă. La fel, și Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback este un produs la care aspectul vizual nu a fost neglijat sub nici o formă, nu a fost făcut nici un rabat – cum ar fi arătat volanul F430 cu un Manettino butaforic, pus pe el doar de decor? Iar cauciucul de pe aceste două modele de vola-

ne F430 este de primă clasă, impecabil, în timp ce acela de pe volanete Thrustmaster din seria Ferrari F1 lasă de dorit, este usor lipsitos, dintr-o categorie inferioară, iar în zonele sale de contact cu plasticul se observă materialul de lipitură, dovedind că nu s-a dat o atenție maximă la finisaj – încă un argument că există o nepotrivire între calitate, preț și publicul înțățal produsului.

Este drept, însă, că și fi acceptat bucuros prețul actual al unui Ferrari F1 Wheel Add-on și al unui Ferrari F1 Wheel Integral T500, dacă, pe volanul propriu-zis, întocmai precum la cel original, s-ar fi aflat indicatori LED sau LCD pentru viteza, turările și treapta de viteză, așa cum este controlerul SU-Pro de la www.leobodnar.com. Din păcate, în spațiul în care ar fi trebuit să se afele așa ceva este amplasată o plăciuță metalică pe care sunt „piccate” un fel de indicator ale anumitor parametri și inscripția cu numele producătorului, Thrustmaster...

Până la urmă, nu am de reproșat volanetei Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Add-on și Ferrari F1 Wheel Integral T500 decât estetică, lipsa funcționalității butoanelor centrale și prețul, acesta din urmă raportat și la absența unui indicator de viteza, treapă și turără. Altfel, un astfel de volan era necesar, utilizatea lui în simulațorale de monoposturi este certă, deci piața îl cere la un preț accesibil, corect raportat la calitate și funcționalitate. Dacă aveți nevoie de așa ceva și nu aveți răbdare până se prind alii că Thrustmaster tocmai au ratat o minunată oportunitate și profită de idee venind cu un serios produs concurent, atunci Ferrari F1 Wheel Add-on și Ferrari F1 Wheel Integral T500 pot fi perfecte pentru voi.

■

Marius Ghinea



iPhone 4S

Un nou iPhone pentru fani

Incepând cu 2007, o dată pe an, Apple lansează un nou iPhone și anul acesta nu a fost o excepție. Numele lui este iPhone 4S.

După lungi speculații și presupuneri legate de modul în care o să arate, scenariu care de altfel se repetă cu orice nou iDevice care urmează să fie lansat, pe 4 octombrie, Apple a anunțat un nou iPhone care, aparent cel puțin, are mai multe în comun cu vechiul iPhone 4 decât și-ar fi dorit utilizatorii. Tot aparent, foarte mulți utilizatori au fost dezamăgiți de nou iPhone care își poate numește de 5 și că, este că cel puțin, nu este mult diferit față de precursorul său. Apărut este cel mai potrivit cuvânt, deoarece precomenzile pentru nou aparat au depășit 1 milion de bucăți în primele 24 de ore, iar în primul week-end de la lansare, în condițiile în care nu a fost o lansare globală, se comercializaseră deja 4 milioane de iPhone-uri. Această cifră reprezintă un record mondial pentru orice aparat electronic nou creat vreodată, indiferent de tip sau de producător. Ca reper, anul trecut, numărul de iPhone-uri 4 vândute în primul week-end a fost de 3 milioane.

Designul

iPhone 4S este creat, ca precursorul său, sub forma unui sandviș de sticlă cu metal la mijloc. Ecranul este retina display, unul din panourile care, deși create în urmă cu mai bine de un an și jumătate, continuă să alibă de pixeli mai mari decât aproape toate terminalurile existente la momentul actual. Rezoluția de 960x640 este mai mare decât a majorității smartphone-urilor de pe piață, pentru simplul motiv că nu este ușor de îngheșuit în ecran. Antenele de comunicații au fost regăzite, pentru o performanță sporită în comparație cu vechiul model, chiar dacă au fost păstrate pe marginea aparatului. Una dintre puținile diferențe estetice față de iPhone 4 este că linile de culoare neagră care separă antenele pentru WiFi, 3G sau GPS sunt poziționate diferit. Lăsând la o parte faptul că pe margini găsiți butoanele de ajustare a volumului și butonul de sleep/power, datorită reamplasării antenelor, switch-ul pentru activarea/dezactivarea modului „vibratii” este amplasat cu 2 milimetri mai jos decât înainte. Acest aspect devine important în contextul utilizării unor huse sau carcase care la iPhone 4 s-au potrivit perfect, însă acum, chiar dacă toate orificiile și butoanele sunt la fel de accesibile, pentru a activa modul silentios de funcționare al telefonului, trebuie să vă



străduiți un pic mai mult. Pe partea din față, care de altfel sărăciește același buton Home, de aceeași dimensiune ca și până acum, nu există nicio diferență.

Performanța

Poate spatele aparatului, este prezentă camera foto de 8 megapixeli, mult mai performantă decât majoritatea camerelor din smartphone-uri. Apărut creat de Sony, senzorul 8Si (backside illuminated) reușește să facă o frâu foarte bună chiar și în condiții de lumină redusă datorită în parte și diafragmelor mai mari care permit pătrunderea unei cantități mai mari de lumină către senzor. În ceea ce privește blitzul, nu este strălucit. Pe lângă faptul că față de generația anterioră numărul de megapixeli a sărit de la 5 la 8, iar rezoluția de filmare a crescut de la HD Ready (720p) la Full HD (1080p), estetic, dimensiunea diafragmelor este vizibil mai mare. Focala noii camere este F/2.4, iar sistemul optic aferent este realizat din 5 lentile distincte. Pentru a asocia niște cifre volumului de infor-

mății care poate fi captat de noua cameră, gândiți-vă că un minut de conținut filmat acum ocupă 180 MB, în comparație cu 80 MB, iar o fotografie de 2,3 MB sare în medie la 3,4 M8.

Cum s-a întâmplat și la căteva luni după lansarea primului iPad care venea cu un SoC (System on a Chip) A4 regăsit ulterior în iPhone 4, nou iPhone 4S vine cu A5, înălținț prima oară în iPad 2. Într-adevăr, este subtaxat la 800 de MHz dual core în condiție în care A5 din iPad era tactat la 1 GHz dual core, în schimb beneficiul este evident. În practică, îl iPhone 4 aproape că nu areai ce să-l reprozezi la capitolul performanță, în cazul iPhone 4S insă avantajul de performanță este remarcabil. Este mult mai sprinten la ieșit și intrat în aplicații, iar tempii de încărcare pentru orice joc s-au diminuat considerabil. Pur și simplu a ajuns să lipsească cu desăvârșire timpul de așteptare, la orice comandă. În condiții în care iOS 5, cu care nou terminal vine preinstalat, oricum este mai pretențios la capitolul resurse față de iOS 4.

În teste, chiar dacă Apple a declarat că diferența de performanță dintre iPhone 4 și iPhone 4S este zdrobitoare, pentru a vă forma o părere bazată pe argumente, trebuie să aveți în vedere câteva aplicații. În GeekBench, unul dintre cele mai prestigioase benchmark-uri cross platform, disponibil pentru aproape orice dispozitiv sau platformă, față de 381 de puncte (Integer 296, Floating Point 366, Memory 608 și Stream 286) obținute de iPhone 4, nou iPhone 4S a obținut 613 puncte (Integer 554, Floating Point 721, Memory 692, Stream 286). Cum navigatul pe internet este cea mai importantă parte din experiența utilizării unui smartphone, în SunSpider Java Script Benchmark, versiunea 0.9.1, teste rutinare au rulat pe 4S în 2303 milisecunde, test care pe iPhone 4 a durat 3566 milisecunde. Relativ recent, motiv pentru care de altfel se află în beta, Peacekeeper, benchmark-ul de browsere de la Futuremark, îmbătățit mai cu entuziasmul platformelor mobile cu o versiune optimizată. La acest capitol, dacă iPhone 4 a obținut 198 de puncte, iPhone 4S rulând aceleși teste a sărit până la 309.

Siri

Siri este numele nouului asistent personal creat de Apple în colaborare cu o companie achiziționată în urmă cu ceva din timp de către gigant și integrat pentru prima oară în iPhone 4S. Momentan se află în stadiu beta și nu suportă decât 3 variații de limbă engleză (americană, britanică șiustraliană), germană și franceză, cu două dialektoare astfelice ce urmează să fie integrate până la sfârșitul anului. Chiar dacă nu a fost privată ca o mare revoluție de foarte mulți utilizatori, denumirea de asistent personal a fost asociată acestei aplicații cu mare atenție de către Apple. Accesibilă printre aplicații prin lungirea pe butonul home sau printr-ridicare telefonului la nivelul urechii, Siri răspunde la întrebările de orice fel. Spre deosebire de comenzi vocale obișnuite care sunt alese dintr-o listă bine definită de opțiuni, Siri, având în spate o fermă de servire din Cupertino, răspunde coerent la întrebări, ba mai mult decât atât, poate fi parteneră de dialog. Practic, începând cu apelația-l pe Ion și creață-mi un reminder să iau pâine când plec de la muncă, datorită unei baze de date în continuu creștere, probleme de conversie monetară, ecuații simple, articole, toate pot fi accesate cu ușurință doar întrebând.

Senzualitatea este deosebită, începând de la o formă de salut la care vei primi răspunsuri să te fixează-mi o întâlnire la ora două, context în care Siri îți poate spune că e deja și întâlnirea la ora respectivă, în schimb la ora 3 ești liber. Vocea nu este robotică, ci mult mai naturală decât acum cîțiva ani când auzeam pentru prima oară sintetizatoare de voce umană. În țară noastră, pe lângă



faptul că trebuie să vorbiți în engleză cu Siri, un alt dezavantaj este faptul că nu poate da slături legate de locații din imprejurimi. În schimb sunt toate sănsele ca această situație să se remedieze în cîteva luni.

Pentru ansamblu, nou iPhone 4S poate fi considerat revoluționar, exceptând elementele de design care sunt identice. În mare parte cu cele de la iPhone 4. Camera merită testată chiar și de cei care sunt împotriva camerei foto din telefoane, la capitolul performanță nu își poate repropria nimic, iar legătura de Siri. În momentul în care va înălța română, cu siguranță vom vedea mai mulți oameni cu iPhone la ureche decât vedem acum.

Oferări: www.123tel.ro/Psp; 2999 lei – 16GB; 3499 lei – 32GB; 3999 lei – 64GB.





Oferă: Parteneri Sony Prez; €4000

SONY VAIO VPCSE1E1E

Notebook mare de purtat

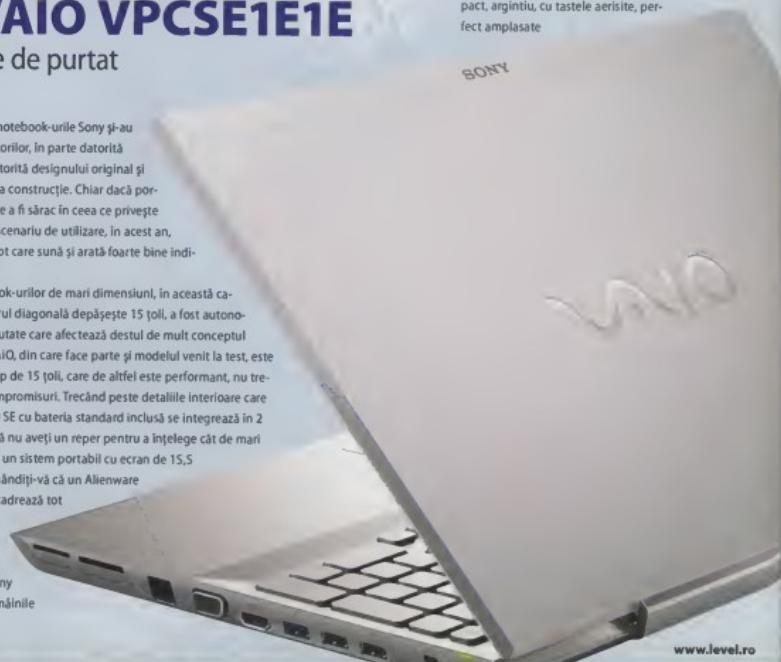
Odată cu trecerea timpului, notebook-urile Sony și-au căștigat aprecierea utilizatorilor, în parte datorită performanței de top, în parte datorită designului original și materialelor de calitate folosite la construcție. Chiar dacă portofoliul companiei era departe de a fi sărac în ceea ce privește modelele pentru orice gust sau scenariu de utilizare, în acest an, Sony încearcă plăcuță cu un concept care sună și arată foarte bine indiferent cum îl privești.

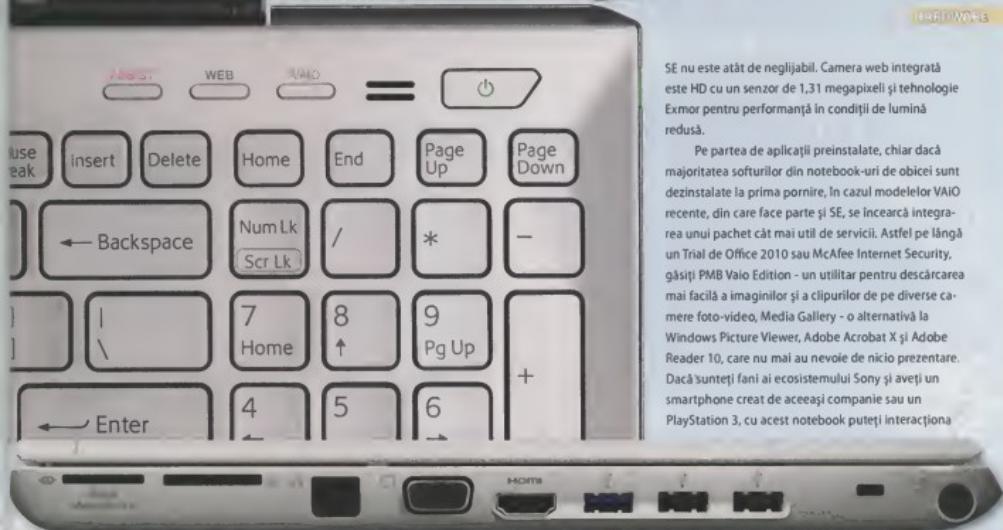
Marele handicap al notebook-urilor de mari dimensiuni, în această categorie intrând orice sistem a cărui diagonală depășește 15 coli, a fost autonomia scăzută, combinată cu o greutate care afectează destul de mult conceptul de portabilitate. Seria SE de la VAIO, din care face parte și modelul venit la test, este cel mai bun exemplu că un laptop de 15 coli, care de altfel este performant, nu trebuie să împună utilizatorului compromisuri. Trecând peste detalile interioare care scot acest sistem în față, un VAIO SE cu baterie standard inclusă se integrează în 2 kilograme fără 50 de grame. Dacă nu aveți un reper pentru a înțelege că de mari sunt precizia și talentul de a crea un sistem portabil cu ecran de 15,5 coli, cu o greutate atât de mică, gândiți-vă că un Alienware M11x, cu ecran de 11,6 coli se încadrează tot în 2 kilograme. Adăugând la această greutate dimensiunile de 255,9 x 24,5 x 380 mm pentru un VAIO SE, devine evident că Sony a încercat și a reușit să aducă în mâinile

unor utilizatori obișnuiți un ultra-portabil cu ecran mare. Dacă avem în vedere că respectivul panou de 15,5 coli are o rezoluție Full HD 1920 x 1080 și că tehnologia folosită la creația sa este VAIO Plus, devine evident că vorbim de un sistem de varf, de aici și prețul de 4500 de lei. În altă ordine de idei însă, 4500 de lei nu reprezintă un preț extrem de mare pentru un sistem VAIO a cărui siglă tronează pe spatele carcaselui la fel de glorios ca mărul mușcat pe portabilele unei companii concurente.

Acest sistem este atractiv atât la exterior – compact, argintiu, cu tastele aerisite, perfect amplasate

SONY





pentru sesiuni prelungite de tehnoredactare – căt și la interior. Un procesor Intel Core i5 2430M – Sandy Bridge, tactat la 2,4 GHz, capabil să sără cu ajutorul tehnologiei Turbo Boost până la 3 GHz, dacă și cazul, ajutat de 4 GB DDR3 1333 MHz cu siguranță vor duce aproape orice sarcină la înălțimile în timp record. Având în vedere că orice procesor Core i5 apartinând celei de-a doua generații de procesoare Core i vine cu Intel HD Graphics 3000, în ceea ce privește o a doua placă video, Sony nu a trebuit decât să adauge un chip grafic cu memorie dedicată pentru o performanță sporită în aplicații de grafică. În acest caz, este vorba de un GPU AMD Radeon HD 6630M cu 1 GB memorie dedicată. Să fim bine înțeles, Sony nu a creat seria SE pentru gaming, compania are modele special destinate acestei plăcute activități, nu la fel de portabile. Pe de altă parte însă, combinația dintre acest chip grafic de la AMD și procesorul de la Intel face față fără probleme celui mai recent Call of Duty sau Need for Speed, totul este să nu fiți extrem de pretențioși la detaliilă. Ca termen de comparație, dacă vă e mai ușor să lucrați cu GPU-urile NVIDIA, un 6630M de la AMD este echivalentul unui GeForce 330M. O placă video mainstream, cu suport DirectX 11, perfectă pentru decodare și codare video și chiar și pentru rezultate peste medie în jocurile lansate recent.

Dacă GPU-ul tot este considerat unul din cei mai mari consumatori de energie electrică din sistemele actuale, Sony a integrat în secțiunea de butoane cu funcții speciale și unul pentru modificarea cipului grafic utilizat, de la Intel la AMD. În autonomia specificată de producător această treccere se traduce în 6,5 ore de funcționare în mod Stamina sau 4 ore de funcționare în mod performanță grafică. Pentru a nu fi priviți cu nelinșire, trebuie menționat că rezultatele de autonomie specificate nu sunt departe de realitate. În testul de navigare pe Internet folosind o conexiune wireless diferența a fost de 10-15 minute față de autonomie specificată pe site-ul oficial. Dacă tot sun-

tem din ce în ce mai activi și din ce în ce mai departe de birou, la fel ca și pentru alte modele ale sale, Sony a creat pentru VAIO VPC SE o baterie suplimentară intelligentă, care se atașează sub notebook. Utilizând și acest accesoriu, autonomia sare la 14 ore, o cifră fabuloasă chiar și pentru un notebook ultra-portabil de vîrf, precum VAIO Z de exemplu. Pentru un sistem cu ecran de 15" aceasta este o particularitate care nu trebuie să trăduceă ușor ca vederea, mai ales că nu se reflectă decât în 615 grame suplimentare. Pe lângă butonul de schimbare a modului de funcționare stamina/performanță, deasupra tastelor funcționale mai găsiți 3 taste (Assist, VAIO, Web) și un switch fizic pentru activarea sau dezactivarea modului wireless. Legat de posibilitățile de conectare fără fir, VAIO SE dispune de un modul wireless N capabil de rate de transfer de 300 MB/s și de un modul Bluetooth 3.0 + HS, cu o rată maximă teoretică de transfer de 24 Mb/s.

Pe lateral, pe lângă elementele de conectivitate: 2 USB-uri 2.0, un port USB 3.0, un HDMI, mini-D-Sub și Gigabit Ethernet, mai găsiți un card reader compatibil cu toate modelele de carduri Memory Stick și toate tipurile de SD-uri, inclusiv SD HC sau SD XC. Unitatea optică este un DVD Writer capabil să inscrie CD-uri cu 24x și DVD-uri cu 8X. De stocare se ocupă un hard disk cu o capacitate de 500 GB și o viteza de 5400 de rotații per minut. Un detaliu neimportant în 9 din 10 situații, în cazul VAIO

SE nu este atât de neglijabil. Camera web integrată este HD cu un senzor de 1,31 megapixeli și tehnologia Exmor pentru performanță în condiții de lumină redusă.

Pentru partea de aplicații preinstalate, chiar dacă majoritatea softurilor din notebook-uri de obicei sunt dezinstalate la prima pornire, în cazul modelelor VAIO recente, din care face parte și SE, se încarcă integrarea unui pachet că mai util de servicii. Astfel în largul un Trial of Office 2010 sau McAfee Internet Security, găsim și PMB Vaio Edition - un utilitar pentru descărcarea mai facilă a imaginilor și a clipurilor de pe diverse camere foto-video, Media Gallery - o alternativă la Windows Picture Viewer, Adobe Acrobat X și Adobe Reader 10, care nu mai au nevoie de nicio prezentare. Dacă sunteți fanii ai ecosistemului Sony și aveți un smartphone creat de aceeași companie sau un PlayStation 3, cu acest notebook puteți interacționa

cu consola de gaming folosind aplicația Remote Keyboard sau Remote Play.

Pentru ansamblu, Sony VAIO VPCSE1E1E este unul din exemplul rare de notebook care pot cu ușurință să atragă atenția tuturor tipurilor de utilizatori. Indiferent dacă pe primul loc se află autonomia, greutatea sau performanța, chiar și gamingul ocazional, acest model le are pe toate. Într-adevăr, 4500 de lei nu este o sumă mică, însă dacă bugetul vă permite să investiți atâtia bani într-un notebook, calitatea construcției împreună cu configurația și conectica de top vă vor ajuta să fiți impăcați cu investiția făcută. În definitiv, nu să schimbați laptopul de două ori pe an.

Alexandru Pulu



SOLUȚII DE STOCARE ULTRA-RAPIDE

Am ajuns în situația în care o interfață precum SATA III este prea lentă pentru SSD-urile actuale. Cel mai rapid SSD acum, pe aceeași interfață SATA, este de patru ori mai rapid decât un hard disk. Dacă avem în vedere și soluții SSD care utilizează o interfață PCI Express pentru a se conecta la PC, poate fi atinsă o rată de transfer de 1378 MB/s. Nu sună trebuie făcută o schimbare?

În contextul creșterii substantiale a prețurilor hard diskurilor din cauza inundațiilor din Thailanda, pară că găzduiește o mare parte din fabriile de dispozitive de stocare clasice, s-ar putea ca acum să fie cel mai bun moment pentru a vă orienta către un SSD. Având în vedere că într-un interval de o săptămână și jumătate prețurile pentru majoritatea hard diskurilor s-au dublat, este momentul să scoatem în evidență îmbunătățirea considerabilă de performanță care vine din utilizarea unui nou tip de memorie. Dacă ne gândim numai la faptul că, începând cu 2007, SSD-urile sunt printre puținile categorii de componente ale căror vârfuri nu încetă să crească, acesta este domeniul care merită cea mai mare atenție.

Avantajele utilizării unui SSD sunt de multe ori mai evidente decât în cazul unui procesor nou sau unei cantități mai mari de memorie RAM. Windows-ul se încarcă mai repede, programele se initializă mai rapid, sistemul pe ansamblu pare mai sprinten.

Nu mai rămâne decât să găsiți cea mai potrivită soluție pentru sistemul și bugetul pe care le aveți. În practică, posibilitățile sunt următoarele: SSD-urile SATA, SSD-urile legate în RAID pentru un avantaj de performanță și mai mare – cu controller separat de RAID pe PCIe sau integrat pe placa de bază, iar dacă bugetul vă permite, SSD-urile pe PCI Express. Prețurile sunt în ordinea înșinuirii.

La capitolul probleme ce pot apărea în utilizarea mediilor de stocare Solid State, trebuie să aveți în vedere câteva aspecte. Dacă SSD-urile singure sunt recunoscute de sistemul de operare ca o unitate de stocare obișnuită, o configurație RAID implică setările în BIOS facute cu atenție pentru ca respectivul ansamblu să fie bootabil. Dacă folosiți un controller RAID pe PCI Express, trebuie să fiți conștienți că programul de instalare al unui sistem de operare nu va recunoaște din pacate SSD-urile și veți fi nevoiți să aveți la indemâna un stick USB cu diversele aferente respectivului controller. Într-o configurație RAID de SSD-uri, indiferent de numărul acestora, funcția TRIM nu mai poate fi realizată de către sistemul de operare. Din fericire, dacă lucrați cu SSD-uri de generație mai recentă, un algoritm a cărui utilitate este apropiată de TRIM este integrat la nivel hardware în SSD. În continuare vom atrage atenția asupra performanței unor soluții „simple sau compuse” dispuse în ordinea descrescătoare a rezultatelor din teste.

■ Alexandru Puiu

1



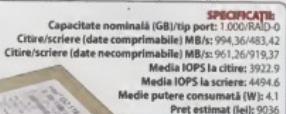
OCZ RevoDrive 3 X2*

2



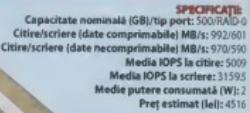
RAID-0 4x Intel 510 @
Adaptec 6805

3



RAID-0 4x Intel 510 @
AMD-Mainboard

4



RAID-0 2x Intel 510 @
Intel-Mainboard

SPECIFICAȚII:
 Capacitate nominală (GB)/tip port: 240/RAID-0
 Citire/scrisoare (date comprimabile) MB/s: 963/937
 Citire/scrisoare (date necomprimabile) MB/s: 390/266
 Media IOPS la citire: 7037,5
 Media IOPS la scriere: 6150,5
 Medie putere consumată (W): 2,3
 Preț estimat (lei): 1472



5 RAID-0 2x Patriot Pyro @ Intel-Mainboard*

SPECIFICAȚII:
 Capacitate nominală (GB)/tip port: 240/SATA 6 Gb/s
 Citire/scrisoare (date comprimabile) MB/s: 523/501
 Citire/scrisoare (date necomprimabile) MB/s: 260/200
 Media IOPS la citire: 10174
 Media IOPS la scriere: 7024,5
 Medie putere consumată (W): 1,3
 Preț estimat (lei): 1728

OCZ Vertex 3 (VTX3-25SAT3-240G)*

6



SPECIFICAȚII:
 Capacitate nominală (GB)/tip port: 240/SATA 6 Gb/s
 Citire/scrisoare (date comprimabile) MB/s: 267/214
 Citire/scrisoare (date necomprimabile) MB/s: 167/224
 Media IOPS la citire: 16420,5
 Media IOPS la scriere: 7289
 Medie putere consumată (W): 1
 Preț estimat (lei): 4453



Intel SSD 320 (SSDS A2CW600G3)

7

Corsair Force GT CSSD-F120GBGT-BK*

8



SPECIFICAȚII:
 Capacitate nominală (GB)/tip port: 120/SATA 6 Gb/s
 Citire/scrisoare (date comprimabile) MB/s: 521/497
 Citire/scrisoare (date necomprimabile) MB/s: 523/161
 Media IOPS la citire: 5880,5
 Media IOPS la scriere: 5665
 Medie putere consumată (W): 1,2
 Preț estimat (lei): 867

SPECIFICAȚII:
 Capacitate nominală (GB)/tip port: 250/SATA 6 Gb/s
 Citire/scrisoare (date comprimabile) MB/s: 482/322
 Citire/scrisoare (date necomprimabile) MB/s: 495/315
 Media IOPS la citire: 4736
 Media IOPS la scriere: 6715
 Medie putere consumată (W): 1
 Preț estimat (lei): 2258



Intel SSD 510

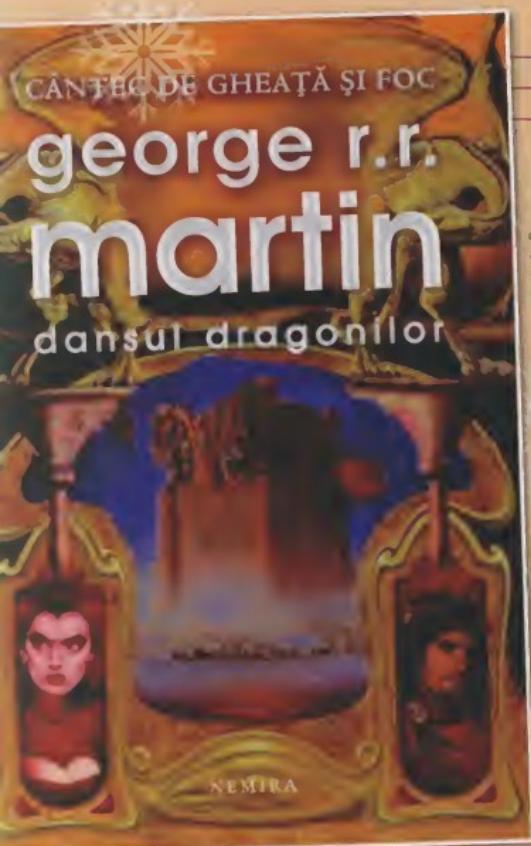
9

SPECIFICAȚII:
 Capacitate nominală (GB)/tip port: 3.000/SATA 6 Gb/s
 Citire/scrisoare (date comprimabile) MB/s: 121,86/121,707
 Citire/scrisoare (date necomprimabile) MB/s: 523/161
 Media IOPS la citire: 76
 Media IOPS la scriere: 170
 Medie putere consumată (W): 9,6
 Preț estimat (lei): 1270



Hitachi Ultrastar 7K3000 (HUA723030ALA640)

10



CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane *Dansul dragonilor* de George R.R. Martin răspunzând la întrebarea:

Când va apărea *Dansul dragonilor* în librării?

- ▶ 12 decembrie 2011
- ▶ 19 decembrie 2011
- ▶ 21 decembrie 2012

Nume, prenume	<input type="text"/>									
Cod numeric personal	<input type="text"/>									
Str.	<input type="text"/>	Nr.	<input type="text"/>	Bl.	<input type="text"/>	Sc.	<input type="text"/>	Ap.	<input type="text"/>	
Localitate	<input type="text"/>									
Cod Postal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Județ	<input type="text"/>				
Telefon	<input type="text"/>				e-mail	<input type="text"/>				

Titlu *Dansul dragonilor*

Autor George R.R. Martin

Editura Nemira

Sărăcările de iarnă din acest an vor fi tare palpitante pentru noi toți și astăzi pentru că „*Dansul dragonilor*” de George R.R. Martin, cea de-a cincea carte a seriei fantasy bestseller, „Cântec de gheăță și foc”, se află în curs de apariție.

Și pentru a nu vă înțe și mai mult în suspans, gândindu-ne la nerăbdarea și entuziasmul cu care așteptăm acest moment încă din vară, vă anunțăm că data fixată pentru apariția acesteia pe site-ul Nemira și în librării este 12 decembrie 2011. În plus, este disponibilă și opțiunea de precomandă pentru „*Dansul dragonilor*”, cu o reducere de 35%!

Prima parte a romanului continuă evenimentele despre care ați citit sau urmează să le aflați din „Iureul săbiilor”, în paralel cu acțiunea din „Festivalul Ciorilor”, iar cea de-a doua secțiune a cărții va duce povestea și mai departe, depășind orice așteptări pentru scenariile imaginante de noi.

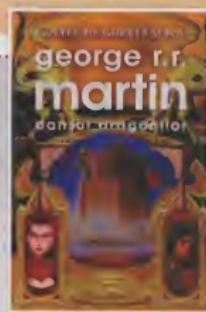
„Festivalul Ciorilor”, cel de-al patrulea volum al seriei, se află de asemenea în curs de apariție pentru această lună. Ambele romane vor completa seria hardcover începută cu „Urzeala Tronurilor”, „Incleștarea regilor” și „Iureul săbiilor”, având coperi art-urile britanice originale, semnate de Jim Burns.

Dacă veți deschide „*Dansul dragonilor*” în perioada următoare zilei de 12 decembrie, fiți siguri că nu veți mai ieși din casă până nu veți ajunge la ultima pagină a romanului! Lucru care nu e atât de rău, gândindu-ne că ne așteaptă o iarnă tare aprigă, parcă venită din jințutul de Nord al Westeros-ului...

CÂȘTIGĂTORII LUNII OCTOMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția octombrie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Apocalipsa 2012 de Joseph E. Laurence, sunt următori: Stan Gabriel din Brașov, Leta Tudor din Oradea, Rață Virgil din Vidra, Drilea-Apetrei Vlad-Iulian din Constanța și Guz Bianca Alexandra din Tulcea.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dm.ro sau la numerele de telefon 0260.415.158, 0268.418.728



Deținătorul talonul și trimitere-lă adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 Ianuarie 2012. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna februarie 2012 a revistei.

Pentru completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. că informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



MONEYBALL

Arta de a învinge

Sunt mândru că, după câteva titluri WII, reușesc să prezint și un film în avanpremieră. L-am ales pentru că în el apare și Bobby Kotick, președintele celei mai mari companii producătoare de jocuri - Activision Blizzard. Înțeleg că am spus, la fel ca probabil majoritatea dintre voi, what the f.bip, dar, trebuie să recunosc că nu a stricat în niciun fel acest film deosebit. Probabil pentru că a jucat cu un boss același rol pe care-l are și în realitate. Dar să revenim. In Moneyball, Billy Beane (Brad Pitt), managerul echipei de baseball Oakland Athletics, încearcă să construiască o trupă competitivă cu bani puțini. Nimic deosebit până aici, numai că el riscă tot pe cartea matematică. Ca să facem o paralelă cu un sport pe care majoritatea îl înțelegem, e ca și cum ai transforma toate meciurile de fotbal în statistică, după ce te-a ulta la echipele fruntașe și ai spune ceva de genul: Cât aleargă oamenii știa în medie? Aha, și apărătorii căt de multe interceptări au făcut, aha, și există vreunul oriunde pe care să-n-l permitem care să se incadreze în aceste medii? Păi da, dar... Bineînțele, cer pe care să-i permitemă avea toți probleme: ori nu erau plăcuți de public, ori erau bâtrâni, semi-adeptați, fustanii sau mătii ce. Numerele nu în cont însă de acest inconveniente, iar Billy a avut puterea să-i angajeză pe toți care-i trebuiau. Un astfel de calcul se potrivește mult mai bine baseball-ului decât fotbalului pentru că rolurile în cadrul echipei sunt mult maiclare, dar, chiar și aşa, la mijlocul filmului tot îți vine să spui „mă mai dă-o dracu...”, astă până aflat că filmul este unul biografic și rămâi mască. Ce se întâmplă și prea interesant și frumos ca să stric eu aici, aşa că duetetă și vedetă-l. Atenție însă, filmul este unul molcom și apăsător și preferă să fie mai aproape de adevar decât de spectacol, sunt multe de învățat, dar vă poate și plăcăsi dacă sunteți mai nerăbdători din fire sau nu vă place sportul în general.

www.

tinyurl.com/7tun6dk

Să vedem cătă dintre voi sunt atât de hătral la înimă să nu scoată din ei un zâmbet când o să căște gura la animalele din link-ul de mai sus.

tinyurl.com/y42zurt

Il cunoaște cineva pe Alot? văd în fiecare zi, dar nu stiu cine e și de unde vine...

I CARE ABOUT THIS ALOT

tinyurl.com/3fl7uh8

Având în vedere că tema de astăzi este animale, hai să vedem câteva instanțe cu căței ce se scurtau de apă.

Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt



Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

În oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one



mai multe detalii pe www.chip.ro/librari

* Ofertă valabilă pentru unice abonații încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul iCard SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image-Mate All-in-one va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS“

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 aparitii			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			101,98 lei	
CHIP cu CD - 12 aparitii + BONUS	<input checked="" type="checkbox"/> Card SDHC 4GB <input checked="" type="checkbox"/> Cartier de carduri Image Mate All-in-one		114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 aparitii			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + BONUS	<input checked="" type="checkbox"/> Card SDHC 4GB <input checked="" type="checkbox"/> Cartier de carduri Image Mate All-in-one		137,00 lei	
LEVEL - 6 aparitii			75,00 lei	
LEVEL - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 aparitii + BONUS	<input checked="" type="checkbox"/> Card SDHC 4GB <input checked="" type="checkbox"/> Cartier de carduri Image Mate All-in-one		144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 aparitii			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 aparitii + BONUS	<input checked="" type="checkbox"/> Card SDHC 4GB <input checked="" type="checkbox"/> Cartier de carduri Image Mate All-in-one		119,00 lei	

Denumirea firmei / CUI

Nume, prenume

Märsta Ocupaties

Str

NC

Total general de plată:

Pentru operativitate, vă rugăm să completați
online formularul

la adresa www.chip.ro/librarie sau
să trimiteți talonul alăturat prin fax
la 0268-418728 sau prin e-mail la
abonamente@3dmc.ro

Localitate

Cod Postal

Telefon

Am plătit

Am mai fost

1

Telefon e-mail

Am plătit [REDACTED] lei în data de [REDACTED] cu mandatul

CLEO DE MEINDE: 00.33.14

SISTEMA DE PROIEZIE: 2D
PROIEZOR: 2000
MEMORIE: 2.7GB
DIRECTOR: S. SHANTU P. HOD: 21.03

UNIVERSAL
HOME ENTERTAINMENT

LEVEL DVD

12+

www.level.ro

A GAME BY
CHARLES CECIL

DVD-UL MAI CONTINE
DISCURI ADICATE UNICULUS ADULTI
DISTRIBUATORUL NU SE RESPONSABILIZEAZA

BROKEN SWORD

THE ANGEL OF DEATH

12.2011

LEVEL



NEXT ISSUE®



The Elder Scrolls V

SKYRIM

În ediția lunii decembrie veți putea citi:

DVD
24,98 lei
DECEMBRIE 2011

PACHET PROMOTIONAL
GHID PRACTIC
INDESIGN CHIP DVD + CARTE

DOAR
24,98 LEI!



12 / 2011 www.chip.ro

Routere wireless dual-band

600 Mbps: wireless pentru streaming HD și torrente

Vechiul notebook... server pentru acasă

Server pentru backup, stație de download
și recorder video în rețea ➤86

Cea mai bună platformă mobilă

- iOS vs. Android vs. Windows Phone
- iPhone 4S vs. Galaxy Nexus vs.

Toate datele, oriunde

➤74

Pentru lista lui Moș Crăciun
Device-urile pe care îi doresc redactorii CHIP

PACHET PROMOTIONAL!

CHIP DVD +
CARTE

Routere wireless dual-band
600 Mbps: noul standard de viteză pe wireless!

Vechiul notebook... server pentru acasă!

Server pentru backup, stație de download
și recorder video în rețea

iPhone 4S vs. Galaxy Nexus vs. HTC Titan

Un test comparativ între cele mai tari
telefoane ale momentului

Toate datele, oriunde

Încărcați programele clasice de PC
cu ajutorul unei aplicații gratuite din cloud

Pentru lista lui Moș Crăciun

Device-urile pe care îi doresc redactorii CHIP

CHIP
KOMPAKT

ÎNVĂȚĂ CU PROFESIONIȘTI

INDESIGN

InDesign
faturi profesionale
sapă-vă cunoștințele de design
ublishing cu ghidul nostru detaliat

150 de tehnici
esențiale

Pregătiți materialele pentru publicare
în mediu digital sau tipărit

Lucrați repede!

Acelerați procesul

de design cu sfaturile noastre

despre grile, stiluri,

template-uri și tipografe

Aplicații digitale!

Creați edificii digitale interactive pentru iPad

Designeri de talie mondială

Inspirăți-vă din lucrările unor
profesioniști de talie mondială

Unele și shortcut-uri
ascunse pentru
productivitatea mărită

Sfaturi practice de design:

- broșuri

- materiale de prezentare

- reviste pentru mediu

tipărit și cel digital

PrePay

ce-i al tău, al tău rămâne
bucură-te de minutele primite
și în luna următoare

75 minute și SMS
naționale

3000 minute și SMS
în rețea

cu 5 euro credit

minutele neconsumate
se reportează



așteptările se schimbă cu Orange

www.orange.ro

ofertă valabilă pentru SIM-urile activate până la 14 martie 2012;
minutele internaționale sunt valabile către SUA, Canada și rețelele
fixe din UE; minutele se reportează dacă ai minim 5 euro credit în
ziua reactivării automate; TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM

today changes with **orange™**